INDEKS Nr 320358

CENA 25000 zł

Świat Gier Komputerowych

11-12/93



INDEKS Nr 32034 X

Commodore

NUMER ŚWIĄTECZNY

AMIGOWIEC

Pismo użytkowników komputerów AMIGA cena 25.000 zł



SPIS TREŚCI

Od Redakcji 1
Listy 2
Między nami, graczami 3
Zapowiedzi 4
Ishar II 6
Xenobots 11



Castles II 16
Frontier 20



Wywiad z Davidem Brabenem 24
Komiks 25
F - 17 Challenge 26
Diggers 28
Sklep ŚGK 31
Plakat 32
Blade of Destiny 35



The Lost Vikings 38
Warlords II 39
Blue Force 42
Privateer 44



Stronghold 46
Hired Guns 50



Electro Body 54
Nintendo 56
Hity/Rozwiązanie Konkursu 58
Triki 60

CZEŚĆ!

I znów się spotykamy, tym razem w świątecznym nastroju. Nareszcie chwila oddechu w codziennej krzątaninie. Poza normalnym świętowaniem w gronie domowników, znajdzie się też pewnie sporo czasu na gry. Oczywiście, najlepiej na te, które dostało się pod choinkę. A jeśli już mowa o prezentach, my także przygotowaliśmy dla Was kilka niespodzianek.

Przede wszystkim staraliśmy się zamieścić w tym numerze jak najwięcej nowości, czasem nawet takich, które dopiero teraz docierają do Polski. Miłośnicy NINTENDO na stronach 56-57 znajdą dla siebie małe co nieco (od czasu do czasu będziemy zajmować się tym tematem). Pragnę jednocześnie uspokoić commodorowców - Wasza rubryka wypadła tylko na ten numer i od następnego będzie pojawiać się już regularnie. Poza tym, drukujemy także krótkie wywiady z pracownikami redakcji, które może powiedzą Wam coś o nas i naszych gustach. Jest również (nareszcie!) rozwiązanie konkursu, na które wielu z Was czeka z biciem serca. W numerze znajdziecie także żart rysunkowy oraz plakat (trochę zwariowany, bo zawierający zestaw szalonych praw Murphy'ego i nie tylko jego).

Jak zapewne już zauważyliście, wprowadziliśmy tabelki zawierające dane o grze. To kolejne Wasze życzenie, które spełniamy - z przyjemnością, zresztą. Instrukcja obsługi na stronie 3. Koniecznie napiszcie, co o tym sądzicie.

Przypominamy, że konkurs dla prenumeratorów wciąż trwa. Losowanie głównej nagrody (Amigi 1200 z kolorowym monitorem) odbędzie się dokładnie w noc sylwestrową o godzinie dwunastej zero zero. Ogłoszenie wyniku w ŚGK 1/94. Prenumeratorzy, trzymajcie za siebie kciuki!

Na koniec dziękujemy za wszystkie kartki i listy ze świątecznymi życzeniami. My także życzymy Wam WESOŁYCH ŚWIĄT i SZCZĘŚLIWEGO NOWEGO ROKU!

REDAKCJA

ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH

Rok 1. Numer 11-12 Indeks 320358 XI-XII 1993

Redakcja: Piotr Pieńkowski (red. naczelny), Wojciech Stawski (red. techniczny), Krzysztof Wirszyłło (red. graficzny), Monika Beyger (grafika), Tomasz Łoboda (korespondencja), Andrzej Kentzer (kolportaż), Agnieszka Przybylska (prenumerata), Krystyna Sałasińska

Współpraca: Szymon Grabowski, Jacek Karolczak, Tomasz Kokoszczyński, Tomasz Kulbacki, Dariusz Lewkowski, Arkadiusz Matczyński, Dominik Młyński, Piotr Orcholski, Marek Telecki

Adres redakcji: ŚGK, ul. Świętojańska 2/7, 85-017 Bydgoszcz, tel. 28-79-20, fax 22-64-03

Druk: Łódzkie Zakłady Graficzne, ul. Dowborczyków 18

Wydawca: PWH ALFIN sp. z o.o., ul. Świętojańska 2/7, 85-017 Bydgoszcz, Konto: Bank PKO S.A. Bydgoszcz 5.09011-400933.9-2511-30-111.0

Okładka ŚGK 11-12/1993: Krzysztof Wirszyłło
Plakat: Krzysztof Wirszyłło

* listy * listy * listy * listy * listy * listy *

Na początek kilka Waszych uwag pod wspólnym tytułem roboczym: "na jaki komputer powinniśmy robić opisy". Zanim jednak je przeczytacie, chciałbym powiedzieć, że cenimy w redakcji Waszą odwagę w wypowiadaniu własnego zdania. To właśnie dzięki Waszym głosom pismo się rozwija. Niemniej uważamy też, że wielu Wam przydałaby się odrobina pokory. Zresztą, zobaczcie sami. (Aby nikogo nie urazić, podajemy tylko imię i miejscowość.)

Chciałbym wypowiedzieć się w moim liście za wielu commodorowców, którzy na pewno poprą moje słowa. Opisujecie zbyt mało gier na "złomodorka". Toleruję wszystkich ośmio- i szesnastobitowców, oprócz atarowców.

Piotr z Poznania

Co z opisami na Atari? Zajmujecie się C-64 (przecież to nie komputer), a o nas zapomnieliście? To chyba nie w porządku.

Bogdan z Warszawy

Posiadam najlepszy komputer świata, Amigę 600. Powinniście wyrzucić z Waszego pisma opisy na IBM PC, Atari ST i ośmiobitowce, bo inaczej nie utrzymacie się na rynku.

Filip z Konina

No i co Wy na to? Bo myśmy już całkiem zgłupieli. Czekamy jeszcze na dobre rady od filatelistów, którzy udowodnią, że gry komputerowe się kończą i że powinniśmy wydawać katalog ze znaczkami. Żyć się nie chce.

Czy nie moglibyście zamieścić od czasu do czasu opisu jakiegoś programu użytkowego?

Michał z Poznania

Pism profilowanych na użytki jest mnóstwo. Także nasze wydawnictwo, P.W.H. ALFIN, wydaje tego rodzaju magazyn kierowany do właścicieli Amigi. Michale, jeśli jesteś szczęśliwym posiadaczem "przyjaciółki", po prostu sięgnij po naszego AMIGOWCA - w ten sposób rozwiążesz swój problem. ŚGK zasadniczo zajmuje się wyłącznie grami komputerowymi i nie chcielibyśmy tego zmieniać.

Chciałbym bardzo, abyście w ŚGK wydrukowali przynajmniej jedną stronę naklejek z najlepszymi grami lub komputerami. Moim zdaniem bardzo by się to opłacało.

Dawid Lasoń
Myślachowice

Szczerze mówiąc, zaskoczyłeś nas, Dawidzie. Twój pomysł jest odrobinę szalony, choć z drugiej strony - bardzo ciekawy. No tak, tylko że w obecnej sytuacji drukowanie naklejek i załączanie ich do magazynu jest praktycznie niemożliwe z tych samych powodów, dla których nie możemy załączać do ŚGK dyskietek z wersjami demonstracyjnymi gier. Aby tego typu pomysły mogły być realizowane, na rynku wydawniczym musi zmienić się kilka rzeczy w sferze produkcji i dystrybucji. No cóż, nam też jest z tego powodu przykro.

Dlaczego robicie numery podwójne Waszego pisma?

Jaca
Gdańsk-Wrzeszcz

Pisaliśmy o tym wcześniej, ale nigdy sprawy nie wyjaśniliśmy do końca. Teraz jest okazja, więc proszę. Pierwsze dwa numery wyszły ze znacznym opóźnieniem (większym, niż się spodziewaliśmy). Aby stratę nadrobić, a jednocześnie nie tracić numeracji, postanowiliśmy wydać numer podwójny, ale to sprawy nie załatwiło, ponieważ wyszedł on jeszcze później i tylko pogłębił kryzys. W tej sytuacji pozostało nam już tylko być konsekwentnym - czyli gonić czas aż do skutku. Wcześniejsze opóźnienia były tak duże, że nadrabiamy je dopiero tym numerem. Może komuś wyda się to dziwaczne, ale przecież swego dopięliśmy. Od nowego roku możemy wychodzić normalnym cyklem. I tak też uczynimy.

Poniżej drukujemy zdjęcia ze spotkania z Czytelnikami w LO im. Johana Wolfganga Goethe'go w Warszawie. Ogólnie - było miło. Co Wam zresztą będę opowiadał, po prostu przyjemnie jest się spotkać z pokrewnymi duszami.

P.P.







Między nami, graczami...

Koniec roku zbliża się wielkimi krokami (oby tylko nas wszystkich nie zadeptał!) i człek coraz częściej spogląda wstecz, oceniając miniony czas. Oczywiście, nie w tym rzecz, żeby rozpamiętywać wszystko w najdrobniejszych szczegółach. Wystarczy ogólne podsumowanie.

Co działo się w temacie gier w ciągu ostatnich dwunastu miesięcy? Ano, wiele. Po pierwsze, znacznie podwyższono poprzeczkę jakości wypuszczanych na rynek programów. Po tylu hitach przeciętny gracz nie zadowoli się już byle czym. Obecnie liczy się nie tylko idea gry, lecz także oprawa graficzno-dźwiękowa, a nawet przede wszystkim ona. Inna sprawa, że nierzadko dzieje się to ze szkodą dla fabuły gry, ale nie ma nic za darmo. A tak między nami, ciekawe, iż wielu moich znajomych jest zafascynowanych nowymi i najnowszymi programami, ale wciąż grają w stare. Czyżby ważniejsze jednak było to, co dzieje się w głowie, a nie na ekranie i w głośnikach?

Po drugie, światowy rynek software'owy zwrócił się w stronę peceta. To właśnie na ten komputer powstały, szczególnie w drugiej połowie roku, najlepsze gry, których amigowcy i atarowcy prawdopodobnie nigdy nie ujrzą na swoich monitorach. Po prostu programiści stawiają takie wymagania naszym komputerom, że tylko IBM PC może temu sprostać - i to nie byle jaki, 386 SX co najmniej. Oczywiście, konkurencja nie spała, ale pomimo istnienia na rynku Amigi 1200 i Amigi CD32, przełom się nie dokonał. Gorzej nawet, zaczęły krążyć pogłoski o fatalnej sytuacji finansowej Commodora i kompletnym upadku rynku Amigi! Na szczęście, to tylko plotki. Dowodem na to niech będą przedstawiane w katalogach propozycje, z których wynika, że obie maszyny, podobnie jak Jaguar, najnowszy produkt firmy Atari, pokażą swoje prawdziwe możliwości dopiero w przyszłym roku.

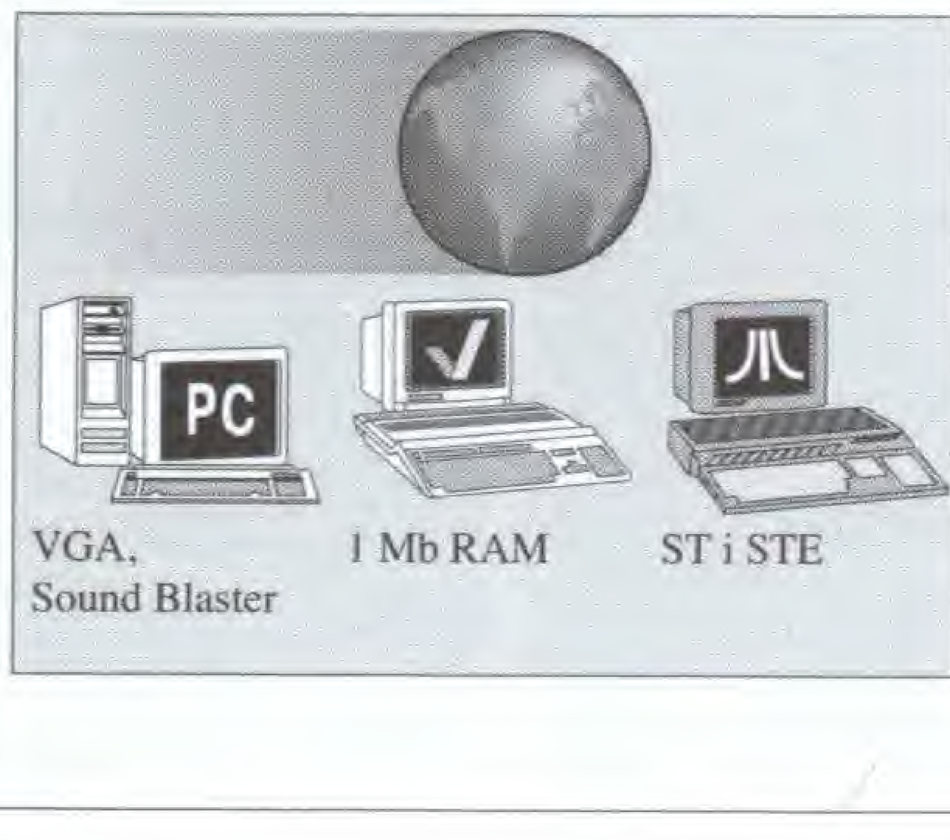
Po trzecie, pojawiło się naprawdę sporo nowych, świetnych gier, jak Street Fighter II (styczeń), Body Blows (marzec), Flashback (marzec), Lemmings II (marzec), Superfrog (kwiecień), X-wing (kwiecień), Goal! (czerwiec), Dune II (lipiec), Gunship 2000 (lipiec), Ishar II (lipiec), Syndicate (lipiec), Strike Commander (wrzesień), Frontier (październik), Privateer (październik), Starlord (listopad). Mało? A to przecież i tak nie wszystko. Wymieniłem te pozycje z głowy - ot, pierwsze z brzegu przykłady. Na dobrą sprawę, jeśli ktoś był na bieżąco, regularnie raz na dwa miesiące zostawał odurzony przez kolejną nowość i to co najmniej raz na dwa miesiące. Oby tak było zawsze.

A co w naszym polskim kotle? Także rozwój, ale jakby w zupełnie innym kierunku. Legalny rynek to już jedna wielka kupa śmiechu, piractwo rozszalało się na całego, a wśród rodzimych twórców gier (czytaj: ostatnich męczenników) coraz częściej zdarzają się przypadki tzw. depresji ustawowej. Krótko mówiąc, nasz krajowy orientalizm w pełnym wykonaniu lub, jak kto woli, koncert na Polaka i komputer. Ciekawe, kiedy to się wreszcie unormuje; znając miejscowe obyczaje, sądzę, że nie tak prędko.

Nie licząc naszego "podwórka", ogólnie rok prezentuje się bardzo dobrze. Niektórzy powiedzą nawet, że wręcz wyśmienicie i też będą mieli rację. Tak szybki i niezwykły postęp obiecuje wiele w nadchodzącym AD 1994. Ale czy obietnice te się spełnią? Nadzieja matką GRACZY.

GRACZ

PS. *Chciałem w tym odcinku rozprawić się z* ***ANTY-GRACZEM****, ale świąteczny nastrój zawładnął mną całkowicie i pozbawił resztek agresji. Niemniej niech ów gżdyl nie liczy na litość, bowiem w jednym z najbliższych numerów rozprawię się z takim jak on. Ostatecznie.*

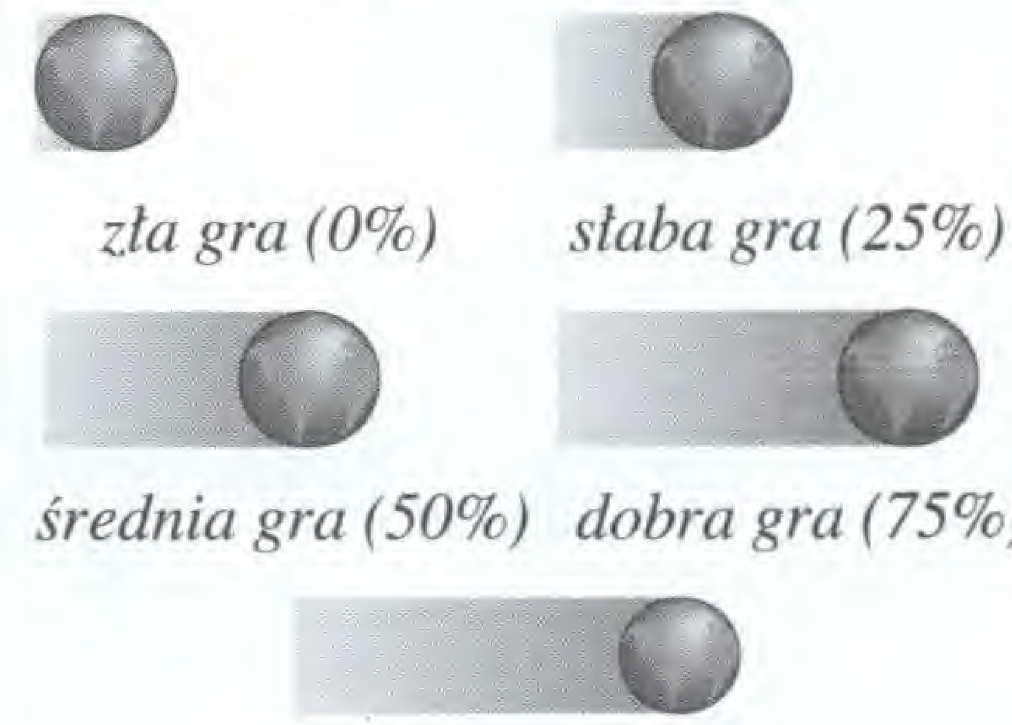


TABELKI

INSTRUKCJA OBSŁUGI

Odczytanie zawartości metki (nazwijmy ją tak dla uproszczenia) w zasadzie nie powinno sprawiać kłopotu, ale tak na wszelki wypadek przedstawiamy poniżej sposób posługiwania się tym "przyrządem".

W górnej części znajduje się ogólna ocena gry, będąca sumą poszczególnych ocen z zakresu grafiki, muzyki, grywalności i idei. Po długich redakcyjnych sporach postanowiliśmy zastosować takie właśnie ujednolicenie, ponieważ i tak to ogólna nota ostatecznie decyduje o Waszym zainteresowaniu grą. Podział wygląda następująco:

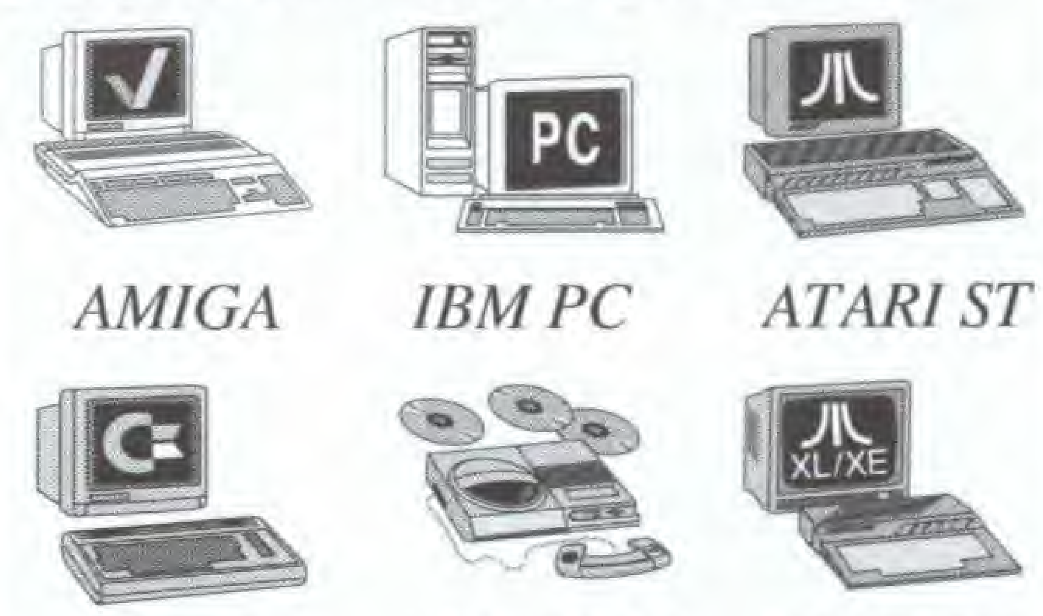


zła gra (0%) słaba gra (25%)

średnia gra (50%) dobra gra (75%)

bardzo dobra gra (100%)

Poniżej umieszczone są ikony symbolizujące poszczególne komputery (i temu podobne maszyny), na które gra jest przeznaczona. Znajdziecie tam:



AMIGA IBM PC ATARI ST

C-64 KONSOLE ATARI XL

Na samym dole znajdują się wymagania, jakie gra przedstawia względem komputera. Tego wyjaśniać chyba nie trzeba.

Przykładowa tabelka wygląda tak (patrz obok).

Wynika z niej, że gra jest przeciętna (50%) i że "chodzi" na AMIDZE z 1 MB RAM, na IBM PC z kartą graficzną VGA i kartą muzyczną Sound Blaster oraz na Atari ST i STE.

Proste, prawda?

FRONT PAGE SPORTS FOOTBALL PRO

IBM

Dynamix/Sierra

Człowiek niczemu nie oddaje się z takim zapamiętaniem, jak wymyślaniu sobie nowych zajęć, kiedy akurat nie ma nic do roboty (zgodnie z twierdzeniem, że człowiek rodzi się zmęczony i żyje, aby odpocząć). Rodzaj tej aktywności uzależniony jest od szerokości geograficznej. W jednym miejscu ludzie wymyślili urządzenie zwane hamakiem służące do treningu zmysłu równowagi w pozycji horyzontalnej, a w innym szczyt mody stanowi udział w grze, w której kilkunastu wielkich facetów ugania się po dużym boisku za jajowatą piłką. Tak, mam na myśli amerykański football.

FPSP Pro to jedna z najnowszych gier pozwalająca Ci zabrać się za ten sport na poważnie (tzn. nie ruszając się z fotela). Program wprowadza Cię w świat amerykańskiej ligi footballu roku 1993. Możesz wybrać drużynę z podanej listy zespołów, bądź też stworzyć zupełnie nowy team trenowany zgodnie ze swoimi poleceniami. **FPSP Pro** oferuje wspaniałe efekty dźwiękowe rodem prosto z boisk, 10 różnych punktów widzenia na przebieg gry, możliwość powtarzania i zapisywania najlepszych sekwencji meczu oraz cztery rodzaje nawierzchni: sztuczną, trawiastą oraz pokrytą śniegiem lub błotem. Dodatkowo dla swojej drużyny możesz zorganizować obóz treningowy, a niewygodnych zawodników sprzedać, kupując na ich miejsce innych. Wszystko to zaś we wspaniałej, kolorowej grafice i z animacją, jakiej nie dane mi było oglądać już bardzo długi czas.



SHADOW CASTER

IBM

Origin

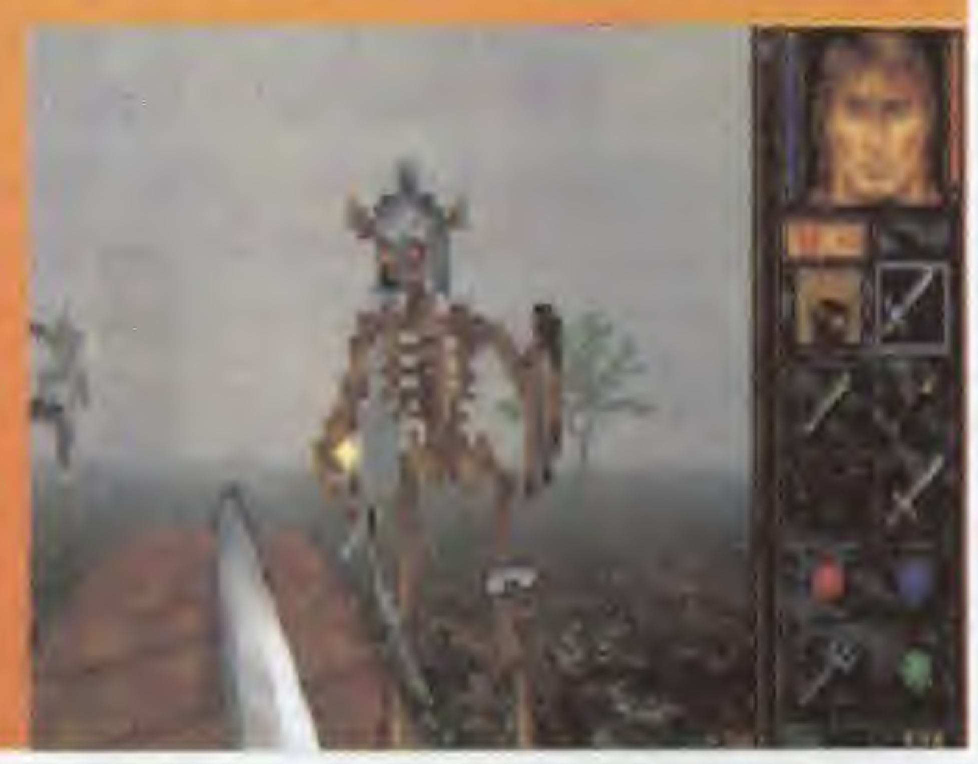
Od pewnego czasu mam przykre wrażenie, że w grach typu fantasy role-playing panuje jakby zastój. Nie narzekam oczywiście na brak nowych tytułów, pod tym względem panuje nawet przesyt. To co mam na myśli, to brak oryginalności i naprawdę świeżych pomysłów. Być może to przykre uczucie pomoże usunąć nowy program firmy Origin zatytułowany **Shadow Caster**.

W grze wcielasz się w rolę pewnego człowieka wywodzącego się z rasy, która posiada umiejętność zmieniania postaci na życzenie. Kiedy jej przedstawiciele stwierdzili pewnego dnia, iż są gatunkiem na wymarciu, postanowili znaleźć dla siebie obrońcę, który by ich ocalił. Nie musisz zgadywać, kto nim został.

Grę rozpoczynasz w dziwnym królestwie zamieszkiwanym przez (wiedziałem) jeszcze dziwniejsze stworzenia. Siła i refleks są tu w cenie. Na tym etapie gry nie możesz korzystać ze swoich specyficznych umiejętności. Kiedy jednak uda Ci się zabić odpowiednią ilość oponentów, będziesz mógł zacząć przybierać ich formę. Zamiana w beholdera lub w wysokiego na 2,5 metra kamiennego golema wystarczy chyba jak na początek każdemu.

Sposobem prezentacji pola gry **Shadow Caster** przypomina ***Wolfenstein*** z jego płynną animacją i nieskrępowaną możliwością obierania wszystkich kierunków ruchu.

Co daje **Shadow Caster**, to właśnie ten powiew świeżości, o którym mówiłem na początku. To dla niego warto sięgnąć po tę grę.



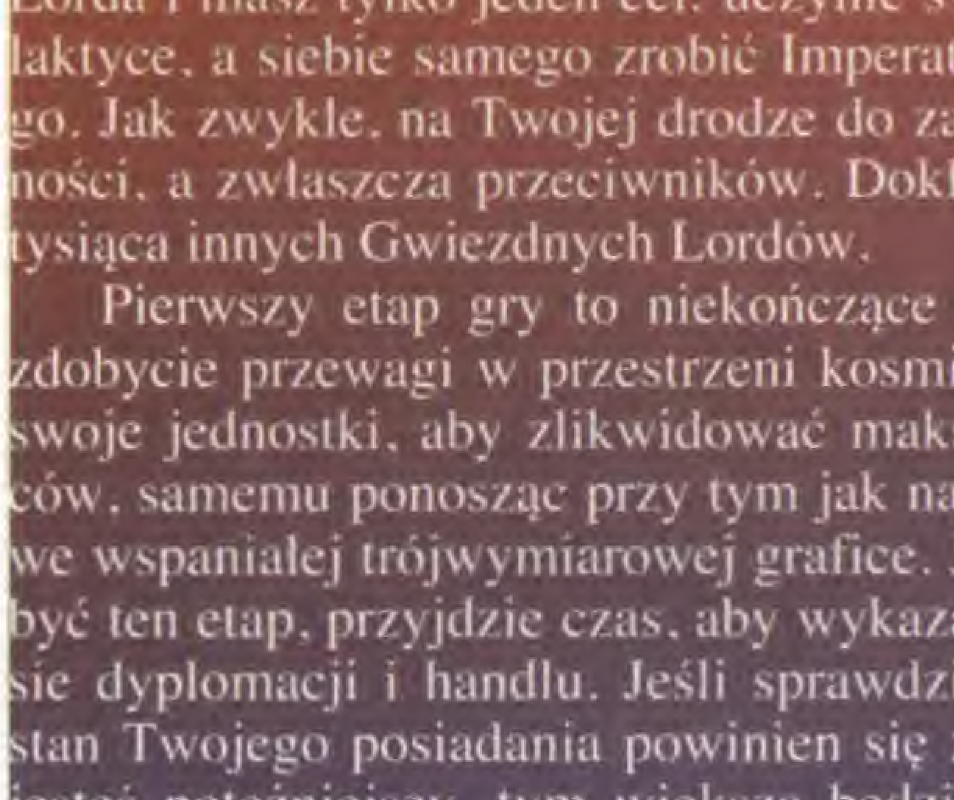
STARLORD

IBM

MicroProse

Grając w **Starlord**, wcielasz się w rolę tytułowego Gwiezdnego Lorda i masz tylko jeden cel: uczynić swoją rodzinę dominującą w Galaktyce, a siebie samego zrobić Imperatorem, czyli w sumie nic nowego. Jak zwykle, na Twojej drodze do zaszczytów stanie wiele przeciwności, a zwłaszcza przeciwników. Dokładnie mówiąc, będzie to około tysiąca innych Gwiezdnych Lordów.

Pierwszy etap gry to niekończące się starcia, których celem jest zdobycie przewagi w przestrzeni kosmicznej. Musisz tak poprowadzić swoje jednostki, aby zlikwidować maksymalną ilość wrogich myśliwców, samemu ponosząc przy tym jak najmniejsze straty. A wszystko to we wspaniałej trójwymiarowej grafice. Jeśli uda Ci się pomyślnie przebyć ten etap, przyjdzie czas, aby wykazać się umiejętnościami w zakresie dyplomacji i handlu. Jeśli sprawdzisz się i w tych zagadnieniach, stan Twojego posiadania powinien się zwiększyć. Pamiętaj jednak, im jesteś potężniejszy, tym większą będziesz wzbudzał nienawiść wśród pozostałych rywali, a za Twoją głowę wyznaczona zostanie nagroda pieniężna.



Autorzy z MicroProse twierdzą, że **Starlord** jest grą najbardziej kosmiczną z kosmicznych. Jest w tym z pewnością wiele racji, ale jeśli weźmie się pod uwagę takie hity, jak Frontier czy Privateer, podobna opinia wydaje się być uczyniona nieco na wyrost. Lecz w końcu czego się nie robi dla potrzeb reklamy...

SUBWAR 2050

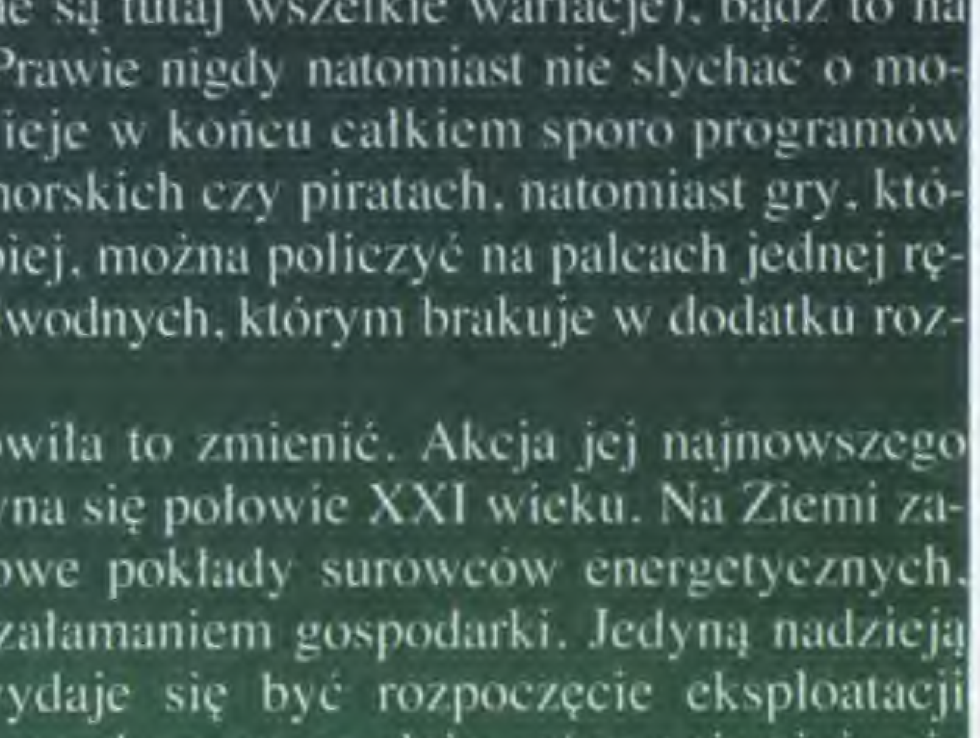
IBM

MicroProse

Nie wiem, czy ktoś zauważył, że rynek gier opanowały programy, których akcja rozgrywa się bądź to w kosmosie i na odległych, niezbadanych planetach (dopuszczalne są tutaj wszelkie wariacje), bądź to na naszej poczciwej starej Ziemi. Prawie nigdy natomiast nie słychać o morzach. To znaczy słychać, istnieje w końcu całkiem sporo programów o wielkich okrętach, bitwach morskich czy piratach, natomiast gry, które tematyką schodzą nieco głębiej, można policzyć na palcach jednej ręki. Kilka symulatorów łodzi podwodnych, którym brakuje w dodatku rozmachu i to wszystko.

Firma MicroProse postanowiła to zmienić. Akcja jej najnowszego dzieła, **Subwar 2050**, rozpoczyna się połowie XXI wieku. Na Ziemi zaczynają wyczerpywać się lądowe pokłady surowców energetycznych, co zagraża planecie totalnym załamaniem gospodarki. Jedyną nadzieją na powstrzymanie kryzysu wydaje się być rozpoczęcie eksploatacji podwodnych złóż. Jak grzyby po deszczu na dnie mórz pojawiają się podwodne kopalnie. Rywalizacja pomiędzy poszczególnymi spółkami górniczymi jest ostra. Na porządku dziennym toczone są walki o miejsca rokujące nadzieję na dochód. Walki, w których pierwsze skrzypce grają najnowszej generacji bojowe łodzie podwodne oraz ich piloci.

Uważam, iż zysk wart jest ryzyka i **Subwar 2050** zasługuje na kilka godzin przed ekranem. Gra jest wciągająca i może oszołomić prezentowaną grafiką, a to już bardzo dużo.



CANNON FODDER
AMIGA

Sensible Software

Sensible Software to obecnie jedna z najbardziej prężnych grup software'owych tworzących szeroko rozumianą rozrywkę na komputery Amiga. Mając w kieszeni zdecydowane przodownictwo w dziedzinie piłki nożnej (***Sensible Soccer***) zespół ten postanowił stworzyć teraz coś, co niewątpliwie również związane jest z nogami, tyle tylko, że dodano do nich kilka paskudnie wyglądających karabinów, czołgów, helikopterów oraz setki czających się po krzakach przeciwników.

Idea **Cannon Fodder** jest niezwykle prosta. Dowodząc czterema żołnierzami musisz wykonywać powierzone Ci przez komputer zadania. Aby ukończyć grę musisz przejść przez 24 takie misje rozgrywające się w różnych warunkach: w dżungli, na pustyni, w wiejskiej okolicy oraz jedna specjalna w bazie nieprzyjaciela. Ponieważ ukończenie każdego zadania wymaga przejścia trzech lub czterech map, daje to w sumie liczbę dokładnie 74 bajecznie kolorowych planszy, na których będziesz mógł sobie postrzelać za wszystkie czasy.

Stojące przed Tobą zadania mogą być bardzo różne: od ratowania zakładników począwszy, poprzez atak na wrogą bazę, a na misjach typu "zabij wszystko, co się rusza i ma mundur" skończywszy. W wykonywaniu zadań z pewnością pomocne okażą się różne gadżety, które znajdziesz na swojej drodze: opancerzone sanie, helikoptery, itp. I jeszcze jedno - do wykonania każdej misji masz średnio aż 15 ludzi. Ale czasem to i tak o wiele za mało.



ELFMANIA
AMIGA

Renegade

Co jak co, ale z grami komputerowymi to Skandynawia nie kojarzy mi się w ogóle, a z tego właśnie regionu dochodzą ostatnio słuchy, jakoby ktoś zabrał się tam za robienie tego typu rzeczy. **Elfmania**, bo taką nazwę nosi gra, jest kolejną, stojącą na wysokim poziomie bijatyką, w dodatku z wplecionymi w nią elementami tenisa.

Autorzy podarowali sobie pustosłowie i nie wymyślili dla swojego dzieła żadnej historyjki usprawiedliwiającej mordobicie. W zamian postawili sprawę jasno - jedynym celem w grze jest sprawdzenie, kto dłużej wytrzyma na ringu.

Z sześciu dostępnych w grze postaci każda posiada jakieś cechy charakterystyczne: ulubiony rodzaj broni, sposób poruszania się, wypróbowany zestaw ciosów. Dziewczyna jest na przykład szybka i zwinna, ale nie ma siły przebicia, w której celuje natomiast Grubas. Dodatkowym elementem podnoszącym walory zabawy jest nazwijmy to "monetarny system walki". Za każdym trafieniem w przeciwnika ulatuje z niego mała złota moneta, która krąży po ekranie dopóty, dopóki ktoś w nią nie trafi. Wtedy uderza ona w oponenta. Kiedy na ekranie lata więcej takich monet, walka zaczyna wyglądać jak wymiana piłek na korcie (dlatego wspomniałem o tenisie), przez co gra jest szybka, jak mało który program typu bij-zabij.

Ogólnie o **Elfmanii** można powiedzieć jedno - programiści główny nacisk położyli na animację postaci i tego też efekty widać na ekranie.



KINGMAKER
AMIGA

US Gold

Rzadko się zdarza, aby grę planszową, która odniosła niewątpliwy sukces właśnie jako taka, ktoś później próbował wtłoczyć do komputera. Zawsze wiąże się z tym pewne ryzyko. Wystarczy choćby przykład Scrabble, swego czasu bardzo popularnej na Zachodzie gry planszowej polegającej na układaniu z wylosowanych liter słów, za co otrzymywało się punkty. Założę się, że z komputerową wersją tej zabawy mało kto się zetknął, a prawdopodobnie w ogóle nawet nie słyszał, że coś takiego istnieje.

Kingmaker również stanowi przypomnienie gry planszowej o tym samym tytule liczącej już sobie dobre 20 lat i w tamtym okresie cieszącej się olbrzymią popularnością (cały czas mówię o zachodniej połowie Europy, u nas w tym czasie na szczyty sławy wspinały się bierki).

Program przenosi grającego do Anglii doby Odrodzenia, kiedy to krajem tym wstrząsała wojna domowa zwana przez historyków Wojną Dwóch Róż. Cel jest oczywisty, zwyciężyć. Grać można zarówno z komputerem, który jest tutaj bardzo trudnym przeciwnikiem, jak i z partnerem. Kontrolę nad grą sprawuje się za pomocą szeregu łatwo dostępnych ikon. Aby odtworzyć atmosferę tamtego okresu, na ekranie co jakiś czas wyświetlane są animowane sekwencje wzbogacone o całkiem niezłe efekty dźwiękowe.

W sumie **Kingmaker** zapowiada się całkiem nieźle. Pytanie tylko, czy komputerowa wersja będzie lepsza od swojego planszowego pierwowzoru?



PERIHELION
AMIGA

Psygnosis

Perihelion jest kolejnym przykładem gry role-playing, ale przedstawiony tutaj świat różni się od klasycznych RPG tak w temacie, jak i w oprawie graficznej. Najbliższe skojarzenie, jakie przychodzi mi do głowy, to literatura cyberpunkowa, jeśli wiecie, co mam na myśli. Swoją drogą, to ciekawe, że dotychczas nikt nie pomyślał (o ile mi wiadomo) o tego rodzaju krzyżówce.

Program przenosi Cię do tytułowej, ponurej krainy stojącej w obliczu totalnej katastrofy. Potężna i przerażająca moc, której poczynaniami kieruje Nienarodzony Bóg, pojawiła się nie wiadomo skąd i rzuciła cień na serca i umysły jej mieszkańców. Wkrótce przemienili się oni w ludzi okrutnych, złych i tak dalej. Na szczęście, ktoś przewidział taką sytuację i w zamierzchłej przeszłości stworzył specjalną 6-osobową brygadę zwalczającą wszelkich Nienarodzonych Bogów. Ty kierujesz tą grupą, a cel, który przed Tobą stoi, to powstrzymanie złego wpływu NB na mieszkańców Perihelionu.

Jak na role-playing przystało, wszystko odbywa się według standartów. Tworzysz Drużynę, która tym razem składa się z cyborgów, insektoidów oraz humanoidów i ruszasz na poszukiwania obecnego miejsca pobytu NB.

To, co wyróżnia **Perihelion** spośród innych programów tego typu, to wspaniała atmosfera przypominająca nieco pamiętną grę Darkseed. W sumie jest to jeden z oryginalniejszych pomysłów ostatniej doby. Warto spróbować.





Producent: Silmarils

Po pokonaniu straszliwego Krogha mieszkańcy Ishar niezbyt długo cieszyli się dobrym władcą. Wkrótce następca Krogha wtargnął do tej spokojnej krainy, szerząc strach i zniszczenie. W Isharze ponownie zapanował Chaos - w lasach czyhają wilkołaki, gnomy i krasnoludy, na otwartym terenie grasują ludzie, którzy przeszli na stronę Zła, w górach kryje się Yeti, a w mieście urzęduje ogromny troll. Kiedy znany łowca przygód, Zubaran, dowiedział się o tym nieszczęściu, natychmiast postanowił mu jakoś zaradzić. Zubarana oraz jego przyszłą drużynę czeka bardzo długa droga, na której spotkają wiele potworów (bardzo skrócony wykaz na końcu artykułu) i demonów. Na szczęście, natrafią także na kilka przyjaznych dusz.

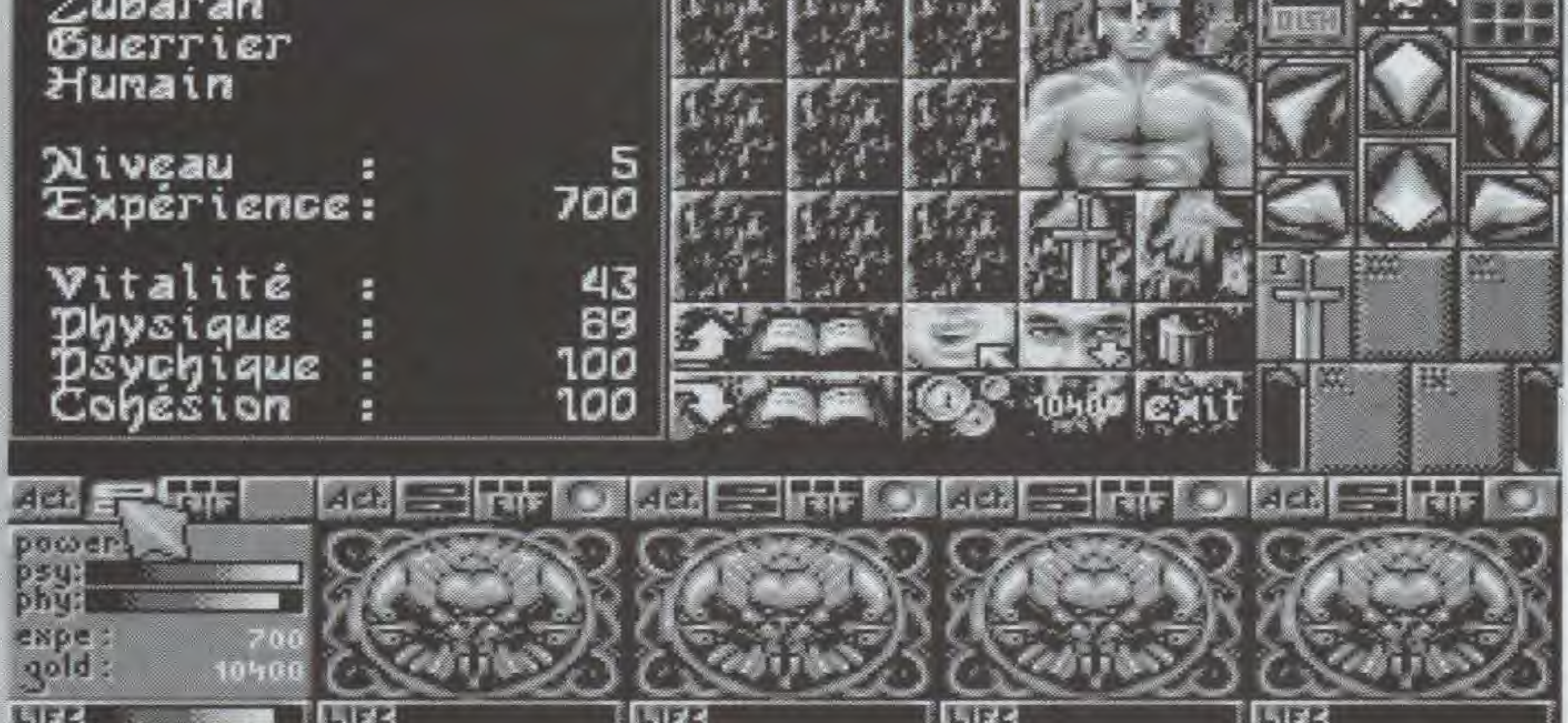
W stosunku do *Ishara I* w nowej grze firmy **Silmarils** dodano 30 postaci, które będą współpracowały z Twoją drużyną (niektóre mogą nawet pragnąć się przyłączyć), a także 70 nowych wrogów. Co bardziej napaleni właściciele obu gier mogą nawet spróbować przetransportować drużynę z pierwszej części gry do drugiej! W jaki sposób tego dokonać? Wbrew pozorom, bardzo prosto. Wystarczy tylko, że z menu Save **Ishara II** wybierze się stosowną ikonkę, włoży dyskietkę z zapisami *Ishara I*, wpisze nazwę zapisu i... gotowe. Jako ciekawostkę mogę dodać, że w innych grach typu RPG również możemy się spotkać z podobnymi dodatkami - np. zarejestrowani użytkownicy gry ***Legends of Valour*** (osoby, które kupiły oryginał i wysłały odpowiednią kartę) mogą przesłać firmie swoje zdjęcie, a wówczas ta odeśle im dyskietkę z odpowiednio zeskanowanym zdjęciem. Taka sztuczka umożliwi potem któremuś z członków drużyny przybrać postać osoby znajdującej się na zdjęciu. Czyż to nie jest cudowne?

Wróćmy jednak do gry. W **Isharze II** z pewnością od razu zauważysz niesamowitą oprawę graficzną, która wraz z digitalizowanymi efektami dźwiękowymi nadaje grze wrażenie realizmu (chodzi mi oczywiście o krajobraz; nie twierdzę, że czary i wilkołaki istnieją naprawdę, chociaż...). Zaryzykuję tu nawet stwierdzenie, że jest to najlepiej przygotowana graficznie gra typu RPG. Spójrz na te ośnieżone góry, lasy zapierające dech w kościach (?!), wzbudzające grozę pola, dopracowane do najmniejszego szczegółu domki, zamki, postacie oraz potwory. Francuscy graficy musieli włożyć naprawdę sporo pracy w tę grę. Pytanie, które w związku z tym zaraz mi się nasunęło, to czy grafika ma w tym przypadku zatuszować ogólnie słabą fabułę? Otóż sprawdziłem i powiem krótko - absolutnie nie!

Również w sferze dźwięku gra nie pozostaje w tyle. Na początku możesz włączyć lub wyłączyć muzykę i efekty dźwiękowe. Muzyka jest dość nastrojowa, chociaż po kilku godzinach staje się nieco monotonna. Natomiast z pewnością nie można tego powiedzieć o wcześniej już wspomnianych efektach dźwiękowych, które w zależności od sytuacji, ciągle się zmieniają. I tak, gdy jesteś w polu, rozlega się kumkanie żab, w lesie - świergot ptaków, nad wodą - wycie wiatru oraz szum fal uderzających o brzeg. Poza tym słyszysz także szczęk broni, uderzenia pięści, jęk trafionego wroga, krzyki Twoich kompanów (w zależności od płci - męskie lub damskie!) itp.

W każdej RPG niezwykle istotną rzeczą jest "techniczna" strona gry, czyli wybór odpowiednich postaci drużyny i ustalenie ich "parametrów" (inteligencja, mądrość, szybkość, siła, odporność, itd.) oraz wyglądu. W **Isharze II** sprawa jest wyjątkowo prosta - coś takiego po prostu nie istnieje. Na początku grę zaczynasz z jednym bohaterem, Zubaranem, a dopiero potem werbujesz kolejnych towarzyszy w trakcie przypadkowych spotkań, podczas odpoczynku w tawernie, a nawet u studni. Już wtedy dysponują oni pewnymi cechami, później tylko je doskonaląc poprzez zwykłe bijatyki lub poprzez trenowanie w odpowiedniej szkole (są dwie - walki i czarów).

Moim skromnym zdaniem, lepiej by jednak było, gdyby autorzy pozwolili stworzyć własną, wykreowaną przez grającego drużynę o wyznaczonych przez niego cechach czy imionach. Gra wówczas byłaby ciekawsza dla użytkownika, choć zastosowane rozwiązanie



również ma swoje zalety, to znaczy jest jakby bardziej realistyczne.

Kolejną niewątpliwie bardzo ważną rzeczą jest niezwykle prosty interface porozumienia użytkownika z programem, z czego zapewne ucieszą się zupełni nowicjusze w tym gatunku gier. Inaczej mówiąc, prawie wszystko można w tej grze wykonać szybko i absolutnie bez problemu. Na przykład, gdy chcesz coś zabrać ze sobą, wystarczy po prostu kliknąć lewym przyciskiem myszy na danym obiekcie, przenieść go na ikonę twarzy danego bohatera, któremu przekazujesz znalezisko i ponownie kliknąć. Aby wręczyć komuś przedmiot, musisz "wejść" do plecaka bohatera (poprzez kliknięcie na jego imieniu), wybrać przedmiot, nacisnąć prawy przycisk (powrót do ekranu głównego) i kliknąć na danej osobie (może to być zarówno członek Twojej drużyny, jak i postać znajdująca się na ekranie głównym). Jeśli chcesz coś zjeść, należy przenieść żywność z plecaka bohatera na ikonkę symbolizującą jedzenie. Aby zwerbować jakiegoś osobnika, który proponuje Ci przyłączenie się do drużyny i właśnie przed Tobą stoi (to drugie jest bardzo ważne, gdyż nie ma chyba sensu w zwerbowaniu pola czy też drzewa - pomyśl, jakie miałoby to następstwa) klikasz na menu *Action* (w skrócie *Act*) i wybierasz ikonkę przedstawiające podanie sobie ręki przez dwóch osobników. Kiedy "łapką" klikniesz na interesującej Cię postaci, powinny ukazać się jej "parametry". Teraz wybierasz OK, po czym odbywa się głosowanie wszystkich członków drużyny decydujące o przyjęciu nieznajomego. Jeżeli "nowy" jest obrzydliwym wilkołakiem o inteligencji poniżej 5, wówczas możesz sobie powiedzieć "Baju, baju, będziem w raju". Twoi bohaterowie po prostu za nic w świecie się nie zgodzą na werbunek tamtego. Jeśli jednak kandydat okazał się kimś godnym zaufania i głosowanie wypadło dobrze, wybierasz kolejny raz OK i możesz powitać nowego członka drużyny.

Z interfacem porozumienia między graczem a grą niewątpliwie wiąże się system zarządzania pieniędzmi. Jest on w **Isharze** ogólnie dobry, ale... No właśnie, jest jedno "ale". Nie podoba mi się mianowicie sposób, w jaki trzeba wyznaczać interesującą gracza wysokość kwoty. Trzymając przycisk myszy, wartość ta idzie do góry, z tym że po chwili zmieniają się "jednostki przeskakiwania", np. z jedności na dziesiątki, z dziesiątek na setki itd. W ten sposób naprawdę bardzo trudno jest szybko i precyzyjnie wyznaczyć daną sumę (chyba, że chodzi o małe wartości, jednak wszystko w tej grze tyle kosztuje, że o małych pieniądzach lepiej nie mówić). Na szczęście, grający stosunkowo rzadko zmuszony jest do korzystania z systemu zarządzania pieniędzmi, tj. tylko wtedy, gdy chce daną sumę przekazać jakiejś osobie. Wszystkie inne operacje (np. w karczmie) automatycznie wykonuje komputer. Twoje zadanie ogranicza się więc tylko do wybrania odpowiednich opcji (np. EAT - jedzenie, czy SLEEP - sen).



Chciałbym teraz napisać o największej zalecie tej gry (podobnie zresztą, jak *Ishara I*). Mowa, rzecz jasna, o interaktywności. Nie widziałem żadnej innej gry, która pod tym względem mogłaby się równać z **Isharem I** i **II**. Postacie w tych programach mogą nawet wzajemnie (!) się zakochać. Zdarzyło mi się też kilka razy, że po wypoczynku w karczmie drużyna zbudziła się bez jednego jej członka, który "skonfiskował" praktycznie wszystko, co cenne (tak więc, jeśli pragniesz zwerbować postać, która już nawet swoim wyglądem niezbyt Ci odpowiada, lepiej dobrze się zastanów). Poza tym, jeżeli postacie w drużynie się nie lubią, wówczas może dojść nawet do poważnej bójki, w której jeden z walczących zginie. A jeśli już mowa o "humorach", to podczas gry w **Ishara II** przydarzyła mi się kiedyś taka sytuacja: jeden członek drużyny płci męskiej zabił drugiego członka drużyny płci żeńskiej z mojego osobistego polecenia (niezły ze mnie drań, nieprawdaż?), po czym inny bohater, który darzył zabitą pewnymi względami, zabił jej mordercę (zrobił to już sam, bez mojej pomocy!). Jak więc widać, interaktywność w **Isharze** (zarówno drugiej, jak i pierwszej części) pozwala grającemu wkroczyć do innego, wykreowanego przez komputer świata, w którym - podobnie jak w realnym świecie - rządzą pewne prawa. Coś takiego naprawdę dodaje uroku całej grze, zwłaszcza że porównując z innymi tego typu grami, w **Isharze II** zostało to zdecydowanie w najlepszy sposób rozwinięte.

Poza różnego rodzaju (i wielkości) potworami, możesz spotkać innych







ludzi, a także natknąć się na bynajmniej nie charytatywne placówki. Z ludźmi dobrze jest czasami porozmawiać, jeżeli jednak nie chcą się przyłączyć do Twojej grupy lub nie mówią nic życzliwego, zawsze pozostaje Ci na nich uderzyć. Wówczas, w zależności od zamożności zabitej osoby, zdobędziesz mieszek wypchany złotem lub nie znajdziesz nic (czytaj: walczyłeś za frajer).

Prócz tego, czekają Cię wizyty we wspomnianych placówkach. Najczęściej są to karczmy, w których możesz:

- podsłuchać rozmowy (plotki często zawierają ziarno prawdy);
- najeść się (regeneruje to siłę psychiczną oraz fizyczną);
- przespać się (podobnie jak wyżej);
- zrekrutować nowych członków drużyny (należy się jednak dobrze zastanowić przed wyborem).

Oczywiście, będziesz odwiedzał nie tylko karczmy. Jednym z pierwszych miejsc, do których powinnieneś zawitać, jest kuźnia. Dla nowo zrekrutowanych postaci nabywasz tu opancerzenie oraz uzbrojenie. Prócz klasycznej broni warto mieć także łuk oraz kołczan pełen strzał (dzięki temu będziesz mógł pruć do wroga z bezpiecznej odległości). Innym rodzajem punktów handlowych są sklepy, w których możesz zakupić różnego typu akcesoria (liny, ubrania - te ostatnie warto nosić, będąc na zimniejszych terytoriach) oraz produkty spożywcze (chleb, odtrutki). Uwaga: ceny są ZAWSZE wysokie, choć nie oznacza to, że wszędzie są jednakowe.

Przejdźmy teraz do chyba najbardziej interesującego wszystkich aspektu, a mianowicie... Tak, oczywiście, mowa o walce! Pierwszą rzeczą, jakiej powinnieneś dokonać, to skompletowanie drużyny i jej uzbrojenie. W wiosce na północnym zachodzie jest kuźnia - zaopatrzenie się tam w broń nie będzie problemem. Na dobry początek powinieneś kupić miecze wszystkim członkom drużyny oprócz maga (lepiej go mieć). Potem przestaw szyk swoich bohaterów tak, aby numer symbolizujący czarnoksiężnika znajdował się z tyłu. Na koniec "włóż" wszystkim miecze do rąk - po prawej stronie ekranu ukaże się wówczas pięć ikonek symbolizujących broń każdego z nich. Kliknięcie lewym przyciskiem na którejkolwiek z nich spowoduje zadanie ciosu przez określonego członka drużyny. Ważne jest, aby nie walić w powietrze, gdyż każde uderzenie kosztuje trochę siły fizycznej, którą zregenerować możesz dopiero poprzez solidny posiłek przed spaniem i po spaniu.

Myślę, że mogę teraz zdradzić mój mały sekrecik dotyczący walki. Szczerze mówiąc, osoby nie stosujące się do niego (chyba, że włożą w to wiele energii - siła woli potrafi czynić cuda) raczej nie zobaczą GAME OVER! Sztuczka polega na tym, że gdy napotka się przeciwnika, należy dopuścić go tak blisko aż się zatrzyma, a potem samemu szybko zrobić jeden krok do tyłu. Następnie używając klawiatury numerycznej - przyspieszy to znacznie Twoją reakcję - zadać cios z doskoku i momentalnie znowu się wycofać. Na początku technika ta będzie się wydawała trudna i przed odwrotem przeciwnik często zdąży uderzyć, jednak "trening czyni mistrzem". Ciosy takie zawsze zadawaj najsilniejszym członkiem drużyny, który powinien mieć Force ponad 15, najlepiej 19 lub 20 (na piewszej wyspie w jednej z tawern znajduje się godny Twojej uwagi barbarzyńca, natomiast na drugiej, która w zasadzie cała jest miastem, poszukaj w pobliskiej tawernie czarnego rycerza).

Możesz również zrobić "zbiorową" sieczkę (wszyscy Twoi wojownicy rzucają się na oślep), jednakże straty mogą być niewspółmierne do zysku.

Istnieje jeszcze jedna zasada: jeżeli zginęła Ci jakaś postać, wówczas najlepiej nie odchodź od niej na krok, tylko przekaż wszystkie wartościowe przedmioty innemu członkowi drużyny. W przeciwnym razie rzeczy zostaną zabrane przez napastnika i stracisz je na zawsze (nawet jeżeli zabijesz intruza).

Pisząc o walce, nie sposób nie wspomnieć o magii, która w **Isharze II** spełnia bardzo ważną rolę. Czarować mogą tylko te postacie, które kształcą się w zawodzie maga, mają zdolności czarowania lub po prostu są magami. Czary rzuca się bardzo łatwo. Najpierw kliknij na ikonce symbolizującej czarowanie znajdującej się w prawym rogu nad wizerunkiem bohatera. Pojawi się wówczas lista czarów, które zostały opanowane przez wybraną postać. Teraz kliknij na czar, uaktywniając go w ten sposób. Jeżeli jest to np. kula ognista, wówczas pokaże się "celownik", który należy ustawić na sylwetce wroga, a następnie kliknąć myszą. Istnieją też czary nieofensywne - np. jeżeli dwie postacie wzajemnie nie darzą się przyjaźnią (co akurat jest niedopuszczalne, gdyż Twoja "paczka" powinna być zgrana) możesz za pomocą magii przekonać je do siebie. Nauka czarów lub podwyższenie poziomu władania nimi odbywa się w specjalnej szkole, choć ostrzegam - ceny usług są BARDZO wysokie.

W **Isharze II** niezwykle ważną rzeczą jest odpowiedni dobór członków drużyny. Werbunku w tawernach powinieneś dokonywać z rozwagą. Przede wszystkim zwracaj uwagę na zawód ochotnika (nie należy mieć samych zabijaków czy też samych magów!), a dopiero później na jego atrybuty. Przeciętnego wojownika cechuje niski (a właściwie nikły) poziom inteligencji, ale nadrabia to bardzo dużą siłą oraz zdolnością władania różnymi typami broni. Czarownik nie walczy dobrze w bezpośrednim starciu, jest jednak inteligentny i świetnie włada magią (są w grze potwory, które można pokonać tylko i wyłącznie czarami). Świetnymi wojownikami są z reguły barbarzyńcy, natomiast czarownikami - elfy i w niektórych przypadkach ludzie. Warto mieć również przynajmniej jedną kobietę w drużynie, podobnie zresztą jak kapłana (znakomicie leczy rany).

Inną ważną cechą każdej dobrej RPG jest mapa, która ma ułatwić grającemu orientację w terenie. W **Isharze II** nie zapomniano o tej opcji, dodatkowo ją uatrakcyjniając stałym wyświetlaniem aktualnej pozycji drużyny. Jeżeli pamiętasz, w pierwszej części drużyna snuła się bez wyznaczonego celu i drogi, podczas gdy grający próbował zorientować się w terenie, porównując jego topografię z mapą. Być może jest to rozwiązanie bardziej realistyczne, jednak z pewnością gorsze, gdyż po prostu bardzo szybko można się było zgubić.

Na początku gry znajdujesz się na pierwszej od góry wyspie (zielonej). Kiedy klikniesz na nią, ukaże się jej znaczne powiększenie. Prócz Twojej drużyny zaznaczone są: wioska (północny zachód), las (wschód), przystań (południowy zachód - bardzo ważne miejsce!) oraz stawy, zarośla i skały. W każdej części krainy możesz znaleźć coś ciekawego (spenetruj np. półwysep znajdujący się nieco poniżej i na zachód od wioski). Aby mieć właściwe rozeznanie w terenie i po prostu wiedzieć gdzie co jest i jak tam trafić, dobrze jest najpierw odbyć kilkudniową wyprawę po wyspie, ucząc się przy okazji orientacji za pomocą mapy, co później może okazać się niezwykle przydatne.

I jeszcze jedna sprawa w temacie topografii. Na początku gry masz do dyspozycji mapy tylko dwóch pierwszych wysp. Po znalezieniu statku, który będzie stanowił Twój środek transportu, pozwolą Ci one na poruszanie się pomiędzy wyspami. Jednak dwie mapy to bardzo mało i wkrótce zdobycie dalszych będzie po prostu niezbędne; tylko dzięki nim dostaniesz się na dalsze wyspy. No i najważniejsze, dopiero po skompletowaniu wszystkich części (jedno z głównych zadań w grze) będziesz mógł posiąść odpowiednie przedmioty i ostatecznie rozprawić się z WROGIEM.

Podsumowując, **Ishar II** jest programem perfekcyjnie opracowanym pod





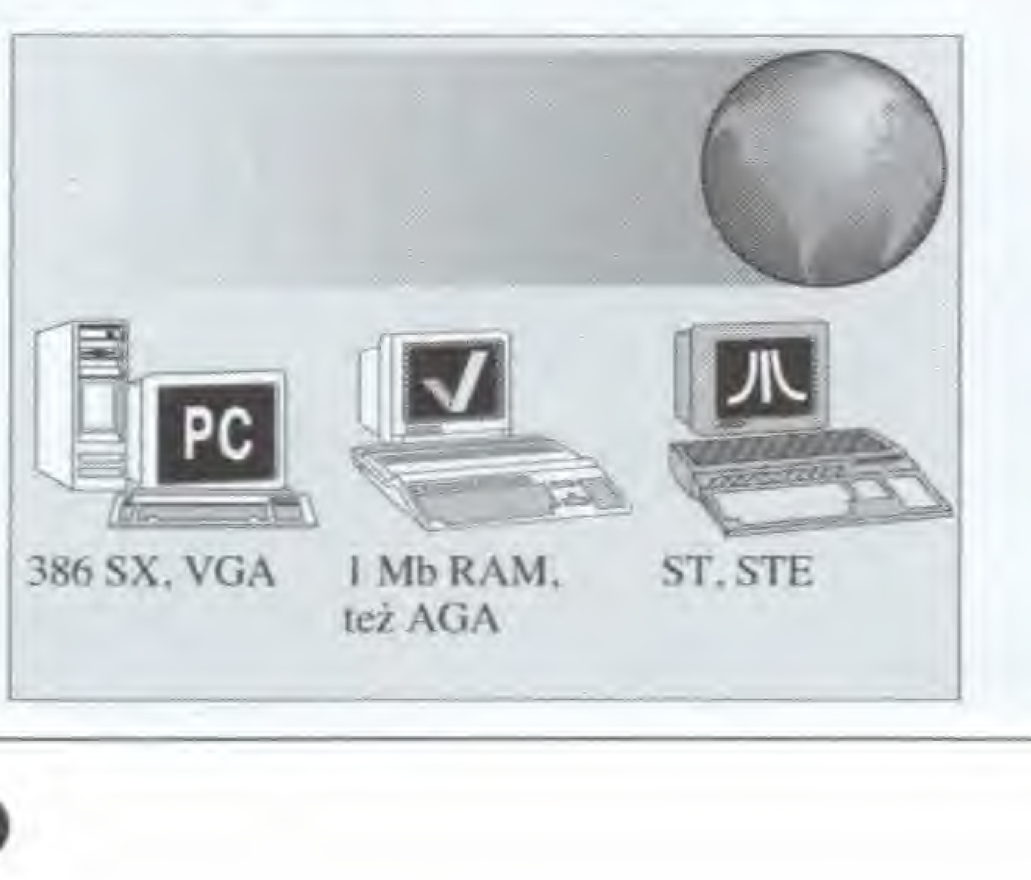
każdym względem. Oczywiście, najlepiej i najłatwiej będzie się grało tym, którzy mieli już kontakt z pierwszą częścią. Ale, jak już wcześniej napisałem, także zupełni nowicjusze szybko mogą się nauczyć podstawowych zasad obsługi, a wówczas nawet im "zarwanie nocy" przyjdzie z łatwością (najlepiej jest grać w tę grę właśnie w nocy, gdyż dopiero wtedy można wychwycić całą jej niezwykłą atmosferę). Moim zdaniem, **Ishar II** przewyższa ***Eye of the Beholder II, Dungeon Master*** czy ***Black Crypt***. Czegoś takiego po prostu jeszcze nie było! W zasadzie tylko **Ishar II** pozwala graczom na podróż po wirtualnym świecie, w którym czeka cała masa demonów, szkieletów, gnomów, smoków, goblinów, trollów, strzyg, zombich, czarowników, czarownic, duchów, orków, pająków, wikingów, diabłów, żaboludów, potworów-kamieni, złych ludzi - czyli tego wszystkiego, co tygrysy lubią najbardziej.

Krótko mówiąc - ***POLECAM GRĘ ISHAR II WIELBICIELOM I NIEWIELBICIELOM GATUNKU RPG, CZYLI DOSŁOWNIE WSZYSTKIM GRACZOM.***

Na koniec chciałbym Cię jeszcze przestrzec. Jest całkiem możliwe, że podczas grania w tę grę możesz nagle poczuć na plecach lodowate tchnienie ogromnego trolla z wielkim, krzywym nosem trzymającego spełniającą wymogi EWG maczugę. Szczerze mówiąc, obawiam się, że będzie to wówczas Twoja ostatnia gra. Ostatnie podrygi konającej ostrygi, można by powiedzieć. Dobranoc, kimkolwiek jesteś, chociaż wcale nie sądzę, ażeby ta noc była dobra dla kogokolwiek. Hahahahahahaaaaaaaaaaaa!!!

Szymon Grabowski

Wielkie podziękowania dla Przemka Ścierskiego. Nie wiem, czy bez jego pomocy przeszedłbym drugą wyspę (moja skromność podpowiada mi, że tak).



Znajdziesz tu kilka ułatwień i rozwiązań (mam nadzieję, że się przydadzą), które przesłał mi pewien bardzo mądry Globbit. Jeżeli Czytelnicy wykażą zainteresowanie grą, wówczas obiecuję poprosić go o pełne rozwiązania pierwszych wysp oraz o parę innych wskazówek.

Na samym początku gry, już po pierwszym kroku, zostaniesz osaczony przez dwóch zbirów, których powinieneś pokonać bez większych problemów. Zabierz woreczek upchany złotem i ostrożnie idź dalej. Wkrótce zaatakuje Cię kolejny bandyta, tym razem świetnie uzbrojony i opancerzony. Cóż to dla Ciebie? Kilka szybkich uderzeń z doskoku i już drań wyciągnął kopyta (no, może aż tak łatwo nie będzie). Gdy zabijesz typa, weź jego mieszek, a następnie podejdź do umierającej dziewczyny. Otrzymasz od niej naszyjnik.

Część powierzchni pierwszej wyspy stanowi las. Jest on zamieszkany przez takie stwory, jak żabojad (ma łańcuszek oraz mieszek pełen złota), ogromne osy (ich użądlenia są paraliżujące) oraz całą masę gnomów (najczęściej atakują trójosobowymi grupkami).

Z olbrzymem-kamieniem na półwyspie lepiej na razie nie zadzierać. Rozprawisz się z nim dopiero wtedy, gdy będziesz dysponował odpowiednią bronią magiczną.

W lesie i na polach możesz znaleźć niespotykane gdzie indziej okazy krzewów, a także grzyby. Niestety, te drugie często mają działanie negatywne (np. Twój bohater zostanie pozbawiony sił lub przewróci mu się w głowie i zamiast uderzyć przeciwnika, rąbnie innego członka drużyny). Oczywiście, są także grzyby mające działanie pozytywne (bardzo dobrze leczą rany, uzupełniają siły fizyczne bohatera), ale nie liczyłbym zbytnio na szczęście.

W osadzie na północnym zachodzie (jedynej na tej wyspie) znajduje się studnia. Od lat przebywa w niej złodziej uwięziony przez (mieszkańców. Możesz go uwolnić i przyłączyć do drużyny, jednak uważaj - wszak złodzieja zawsze korci do złota.

Aby kontynuować wyprawę, będziesz zmuszony opuścić pierwszą wyspę i udać się na kolejne. W tym celu musisz dostać się na statek. Aby otrzymać przepustkę, wystarczy przynieść Radzie Miasta łańcuszek znaleziony przy trupie żabojada. Ten sam efekt możesz uzyskać także w inny, znacznie szybszy i mniej niebezpieczny sposób, zabijając delikwenta broniącego wejścia do przystani, ale KONIECZNIE przy pomocy magii. Jest to właściwie diabelskie rozwiązanie i przypuszczam, że autorzy programu po prostu przeoczyli taką możliwość. Jeżeli użyjesz tradycyjnych metod, wówczas zostaniesz skierowany do Rady Miasta, aby wytłumaczyć swój niecny postępek (to autorzy podejrzewali).

Na drugiej wyspie, w pracowni kartografów, otrzymasz mapę trzeciej wyspy - i to ZA DARMO (są jeszcze na tym świecie dobrzy ludzie).

Kiedy wrócisz na pierwszą wyspę, spenetruj wschodni teren za lasem? Powinieneś tam spotkać czarodzieja, który za 10.000 monet (zdzierstwo!) wytresuje Ci nabytego wcześniej w sklepie zoologicznym (zoologicznym, a nie ZOOLogicznym!) orła. Ten właśnie orzeł przyniesie Ci później czwartą część mapy. A tak przy okazji, wybierając się tam, warto przygotować ciepłe ubrania, a także zabrać liny do wspinaczki (pewnie już zgadłeś, jaki typ krajobrazu czeka Cię na czwartej wyspie).

Czy jeszcze mogę Ci w czymś dopomóc? No dobrze, jeśli po uwięzieniu na drugiej wyspie chcesz się wydostać z lochów, wyślij kruka, aby przyniósł Ci klucz. Dalej musisz (musisz, a nie powinieneś, gdyż nie będzie za prosto) poradzić sobie sam.



Producent: Novalogic/Electronics Arts

Historia xenobotów rozpoczęła się w 2193 roku, kiedy to odkryto w systemie słonecznym wielki, niezidentyfikowany obiekt podążający w stronę naszej gwiazdy, który po dotarciu do niej zawrócił jednak i rozpoczął podróż powrotną. Po 60 latach pojawił się znowu i tym razem była to inwazja. Od głównego korpusu odłączył się mniejszy obiekt, który po przejściu przez atmosferę Ziemi rozpadł się na 12 części, z których każda spadła w inny rejon planety. Gdy chmura pyłu i kurzu wywołana upadkiem rozwiała się, z wnętrz tych bolidów wyłoniły się olbrzymie roboty. Wszelkie konwencjonalne środki obrony zawiodły. W obliczu totalnej klęski ludzkość zdecydowała się użyć broń nuklearną. Zwyciężyła, lecz ceną za to było zniszczenie planety. Nieliczne, ocalałe z pogromu roboty wkrótce zamarły pozbawione źródeł energii. W ten sposób ludzie otrzymali wspaniały prezent w postaci obcej technologii, której badaniem natychmiast zajęli się naukowcy i technicy.

Po 120 latach wielki obiekt pojawił się znowu w granicach układu słonecznego. Do tego czasu ludzie zdążyli już dokładnie poznać budowę i funkcjonowanie robotów. Tak dokładnie, że zbudowli ich "ziemskie" odpowiedniki. Teraz na olbrzymich najeźdźców z kosmosu czeka nowa broń ludzkości - xenoboty.

Czas na konkrety. Po załadowaniu gry wita Cię ekran Login, gdzie podajesz swoje imię. Następnie przechodzisz do głównego menu programu. Na ekranie widzisz mapę Ziemi z zaznaczonymi bazami Obcych. U dołu ekranu znajduje się pięć klawiszy funkcyjnych:

Review - przegląd robotów;
Play - rozpoczynasz zabawę;
New - zaczynasz nową grę;
Train - trening;
Quit - wyjście z programu.

Uaktywnienie ostatniej funkcji powoduje automatyczne zgranie na dysk aktualnego stanu gry.

Aby odtworzyć daną sytuację z dysku należy ponownie wpisać w ekranie Login imię, które podałeś na początku zabawy, wskazując na mapie jeden z zaznaczonych obwódką punktów (symbolizują one gotowe do rozegrania scenariusze) i naciskając Play.

Program rozgrywa się w dwóch płaszczyznach. Pierwszą z nich jest ekran przedstawiający konsolę Centrum Operacyjnego, z którego możesz obserwować swoje maszyny, druga natomiast to ekrany przedstawiające wnętrza kabin poszczególnych xenobotów, skąd możesz wydawać im rozkazy.

CENTRUM OPERACYJNE

Konsola Centrum Operacyjnego podzielona jest na kilka części. U góry, po lewej stronie, znajduje się ***ROSTER*** - wykaz przydzielonych do danej misji xenobotów. Kolor niebieski symbolizuje model Humanoid, czerwony - Scorpion, a żółty - Scout. Obok nazwy każdego robota znajduje się mały symbol. Kółko oznacza, że maszyna bierze udział w akcji, a kółko z kropką w środku - że robot przebywa w bazie.

Poniżej wykazu znajdują się cztery klawisze:

1. Command - kliknięcie myszą na tym polu przeniesie Cię do kabiny robota, którego imię jest podświetlone na wykazie. Aby powrócić do C.O. należy ustawić kursor w lewym, górnym rogu ekranu i nacisnąć lewy przycisk myszy.
2. Outfit - wysłanie xenobota przebywającego w bazie na pole walki.
3. Recall - polecenie powrotu do bazy.
4. Exit - przejście do głównego menu.

Zanim opiszę następne funkcje Centrum Operacyjnego, muszę omówić budowę i funkcjonowanie tzw. Sieci.

Wszystkie xenoboty są zasialne elektrycznie. Energia dostarczana jest za pomocą szeregu połączonych laserowo przekaźników (*Net relays*) transmitujących energię z bazy do poszczególnych robotów. W obrębie Sieci roboty mogą korzystać prawie z nieograniczonych źródeł mocy. Poza nią natomiast przechodzą na zasilanie z własnych baterii, które jednak szybko się wyczerpują, szczególnie podczas walki. Mniej więcej w środku ekranu C.O. umieszczona jest konsola ***POWER***, za pomocą której możesz kontrolować (używając znajdujących się po obu bokach strzałek) rozdział mocy pomiędzy różne funkcje Centrum Operacyjnego. Pole NET oznacza ilość mocy przydzielonej na zasilanie Sieci. Im więcej robotów korzysta z tego źródła, tym więcej energii musisz przydzielić Sieci, gdyż inaczej nie wystarczy jej dla wszystkich jednostek. Pole REP wskazuje ilość mocy przydzielonej na naprawy uszkodzonych maszyn. Większa ilość energii daje szybsze remontowanie Twoich xenobotów, przy czym zbyt mały przydział mocy może spowodować nawet wstrzymanie prac naprawczych. CON oznacza ilość energii przeznaczonej na budowę nowych przekaźników mocy.

Obok konsoli Power znajduje się duży ekran zawierający różnego rodzaju informacje na temat poszczególnych xenobotów:

a). Detal Unit - numer seryjny robota.

b). Location - lokalizacja maszyny; w bazie (At Base) lub na polu walki (In Field).

c). Control - stan maszyny:

- Ready - gotowość do akcji;
- Wait Repair - oczekiwanie na naprawę;


COLLISION WARNING!
COLLISION WARNING!
EMERGENCY SPEED
SPEED SLOW
SPEED STD
SENSORS
VISUAL:OK
THERM:OK
MAP:OK
RADAR:OK
EMI:OK
ENGAGE
FIRE
SEEKER
PLASMA
TARGET: MANUAL
RANGE:
BEARNG:
SEEKER: READY
PLASMA: READY
VIS THRM MAP
CLOAK
ECM
RINGO


UNIT REVIEW
UNIT DESCRIPTION
THE SCORPION XENOBOT IS A LARGE, SLOW MOVING CARGO CARRIER. ITS PRINCIPLE USE IS THE DEPLOYMENT AND MAINTENANCE OF THE NET. THE CARGO BAY WHICH OCCUPIES THE PRIMARY HULL CAN HOLD UP TO 12 NET RELAYS. THE ON-BOARD TECH CAN PERFORM CERTAIN RELAY REPAIRS IN THE FIELD.
PHYSICAL SPECS
HEIGHT TO TAIL:22 METERS
HEIGHT MAIN HULL:14.5 METERS
WIDTH:30 METERS
LENGTH:36 METERS
STD SPEED:48 KM/HR
MAX SPEED:80 KM/HR
TURN RATE:36l/SEC
CREW: 1 PILOT, 1 TECHNICIAN
ARMAMENT
PRIMARY:DUAL RAPID-FIRE CANNONS
HOMING MISSILE
DEFENSIVE:SPARKLE CLOAK
PROXIMITY MINES
ALARM BUOYS
ECM BUOYS
NEXT UNIT
EXIT


RETREATING
SLASH


TERROR




ROSTER
SLASH
METEOR


ROSTER
SLASH
METEOR


METEOR


TARGET ACQUIRED
EMERGENCY SPEED
FULL STOP
SEEKER ARMED
PLASMA CANNON ARMED
SYSTEMS
LIFSP: 100%
POWER: 100%
HELM: 100%
TCOMP: OK
COMM: OK
GO TO POS
ETL
FIRE
SEEKER
PLASMA
TARGET: BASE
RANGE: 370M
BEARNG: 359°
SEEKER: LOADING
PLASMA: LOADING
888 KPH
VIS THRM MAP
CLOAK
ECM
SHORTY
MISSILE FIRED
MISSILE RELOADING
ENEMY BASE DESTROYED!
TARGET DESTROYED
TARGET: MANUAL
RANGE:
BEARNG:
SHELLS: 1865
08 RELAYS
SHARK
EMERGENCY SPEED
FULL STOP
SEEKER ARMED
PLASMA CANNON ARMED
TARGET ALREADY LOCKED
SENSORS
VISUAL: OK
THERM: OK
MAP: OK
RADAR: OK
EMI: OK
SEEKER: READY
PLASMA: READY
SELECT
HUMANOID TRAINING
SCORPION TRAINING
SCOUT TRAINING
COMBINED TRAINING
EXIT

- In Repair - w remoncie;
- Manual - sterowanie ręczne;
- Engage - sterowanie automatyczne. (Engage jest przykładem jednej z wielu komend, które robot realizuje w trybie AUTO).

d). Heading - podany w stopniach kierunek, w którym zwrócony jest robot.

e). Speed - prędkość maszyny.

f). Damage - podane w promilach uszkodzenia.

Po prawej stronie ekranu znajduje się pięć kolejnych klawiszy:

1. Orders - rozkazy dotyczące bieżącej misji.

2. Status - dane o stanie technicznym xenobotów. Na ekranie pojawia się wizerunek robota z zaznaczonymi uszkodzeniami.

3. Map - mapa pola bitwy. Niebieskie punkty symbolizują Twoje przekaźniki mocy oraz bazę, natomiast czerwone - nieprzyjaciela. Barwne trójkąty przedstawiają xenoboty. Wszystkie wrogie maszyny oznaczone są tymi samymi kolorami, co Twoje (tzn. humanoid - niebieski, scorpion - czerwony, scout - żółty), lecz w środku każdego "obcego" trójkąta widnieją kolorowe punkty. Obok mapy znajduje się obsługujący ją panel kontrolny. Dwa klawisze znajdujące się na samej górze służą do powiększania/zmniejszania mapy oraz do zmiany jej trybu znakowania (z symboli graficznych na punkty). Funkcja Units podświetla wszystkie jednostki przebywające w polu, Mines ukazuje miny broniące Twojej bazy, Net wyświetla wszystkie przekaźniki mocy, a Grid ukazuje punkty siatki (są to miejsca, w których roboty typu Scorpion będą ustawiać przekaźniki mocy w czasie wykonywania zleconego progamu budowy Sieci),

4. Remote - widok na pole walki z punktu widzenia podświetlonej na wykazie jednostki.

5. Com - przegląd komunikatów napływających do bazy z przekaźników mocy oraz z xenobotów.

KABINA

Każdy model xenobota zaopatrzony jest właściwie w ten sam zestaw czujników czy monitorów. Różnice występują w zasadzie tylko w ich rozmieszczeniu. Dlatego też nie będę objaśniał kabiny każdego modelu oddzielnie, lecz przedstawię poszczególne systemy i urządzenia, podając ewentualnie ich rozmieszczenie w różnych typach robotów.

W każdym xenobocie centralne miejsce zajmuje duży ekran. Sześć klawiszy umieszczonych poniżej umożliwia jego obsługę. Ekran ten może spełniać funkcję mapy (klawisz MAP), kamery (klawisz VIS), lub ewentualnie kamery na podczerwień (THRM). Klawisz położony obok przycisku VIS pozwala uzyskać powiększenie lub zmniejszenie obrazu przekazywanego na ekran przez kamerę (odpowiednio lewy i prawy przycisk myszy). Na lewo od niego znajdują się dwie strzałki pozwalające ustalić kąt patrzenia kamery, który wyświetlony jest pomiędzy nimi. Kąt 0 stopni oznacza, iż kamera zwrócona jest w tym samym kierunku, co robot.

Po prawej stronie u góry znajduje się monitor, na którym wyświetlane są dane dotyczące stanu poszczególnych systemów maszyny. W modelach Humanoid i Scout informacje podawane są w trybie tekstowym. Scorpion wyposażony jest w ekran graficzny.

Po lewej stronie kabiny (w modelu Scorpion - na środku) umieszczony został ekran, za pomocą którego komputer pokładowy podaje odczyty niektórych czujników oraz wyświetla informacje napływające z pola walki.

Do ręcznego kierowania robotem służy tablica nawigacyjna (coś w rodzaju róży wiatrów) umieszczona z reguły po lewej stronie ekranu. Znajdujące się przy niej strzałki pozwalają obracać xenobota w lewo i w prawo (można to też uczynić klikając myszką na wybranym punkcie tablicy).

Aby przejść do sterowania automatycznego, należy kliknąć na klawisz AUTO lub A (w modelu Scorpion i Scout - po lewej stronie ekranu, w modelu Humanoid - obok centralnego ekranu). Klikając na znajdującym się obok prostokątnym okienku, możesz przejrzeć różne typy rozkazów.

1.Go To Position - robot porusza się do wskazanego przez Ciebie miejsca. Aby je wybrać, należy nacisnąć klawisz ALT (kursor zmieni się wówczas w krzyżyk), najechać na wybrane miejsce na mapie i nacisnąć lewy przycisk myszy.

2.Engage - maszyna podejmuje walkę z najbliższą jednostką wroga. Po rozprawieniu się z nią atakuje następną, jeśli taka akurat znajdzie się w pobliżu.

3.Ret Base - wycofanie się do bazy z maksymalną prędkością.

4.Shadow - podążanie za wskazaną jednostką; w razie ataku automatyczna jej obrona, lecz bez podejmowania pościgu za uciekającym nieprzyjacielem.

5.Shadow/purse - jak wyżej, lecz z możliwością pogoni za wrogiem.

6.Sentry - pozostanie na danej pozycji; obrona w razie ataku, ale bez pościgu za wrogiem.

7.Sentry/purse - jak wyżej, lecz z możliwością pogoni za nieprzyjacielem.

8.Hold Position - pozostanie na wskazanej pozycji, a w razie ataku natychmiastowy powrót do bazy.

Jednostki typu Scporpion posiadają ponadto trzy dodatkowe rozkazy związane z budową Sieci:

1. Dense Net - maszyna rozstawia przekaźniki mocy blisko siebie we wskazanym kierunku.

2. Sparse Net - odległość pomiędzy poszczególnymi przekaźnikami wzrasta.

3. Probe Net - maksymalna odległość pomiędzy kolejnymi przekaźnikami.

Po prawej stronie kabiny znajduje się ekran podający informacje dotyczące pola walki.

- Target - oznaczenie celu.
- Range - odległość od celu.
- Bearing - podana w stopniach różnica, o jaką Twój robot odchylony jest od celu. Odczyt 0 stopni oznacza, iż cel jest dokładnie przed xenobotem.

Walką steruje się za pomocą kilku klawiszy po prawej stronie głównego ekranu. Wyboru broni dokonujesz, klikając na przycisku oznaczonym nazwą danej broni:

a). PLASMA, SEEKER, CANNON, MISSILE - systemy ofensywne;

b). CLOAK, ECM, MINE, EMI, ALARM, ECMB - systemy defensywne.

Po wybraniu broni ofensywnej, należy wybrać cel. Możesz dokonać tego za pośrednictwem komputera pokładowego (wciskasz zielony klawisz), który sam wyszuka w terenie przeciwnika lub ręcznie, wskazując na mapie symbol wrogiej jednostki.

Wskaźniki zasilania (w modelach Humanoid i Scorpion znajdują się u góry ekranu, w modelu - Scout u dołu) informują Cię, czy robot czerpie energię z Sieci (podświetlony NET), czy też z własnych baterii (podświetlony BAT).

Model Scorpion wyposażony został też w rozkazy umożliwiające ręczną rozbudowę Sieci. Informacje o ilości pozostających w jego ładowni przekaźnikach podane są w środkowej części kabiny (u dołu). Widoczne poniżej klawisze funkcyjne to:

1. Load - załaduj przekaźnik do ładowani (musisz ustawić się dokładnie nad nim);
2. Unload - ustaw przekaźnik;
3. Repair - zbadaj i napraw uszkodzony przekaźnik znajdujący się w ładowni robota;
4. Dump - awaryjny wyładunek wszystkich przekaźników.

Prędkość xenobota ustawia się za pomocą dźwigni znajdującej się w lewym dolnym rogu kabiny w modelach Scout i Humanoid oraz wskaźnika umieszczonego po lewej stronie głównego ekranu w modelu Scorpion.

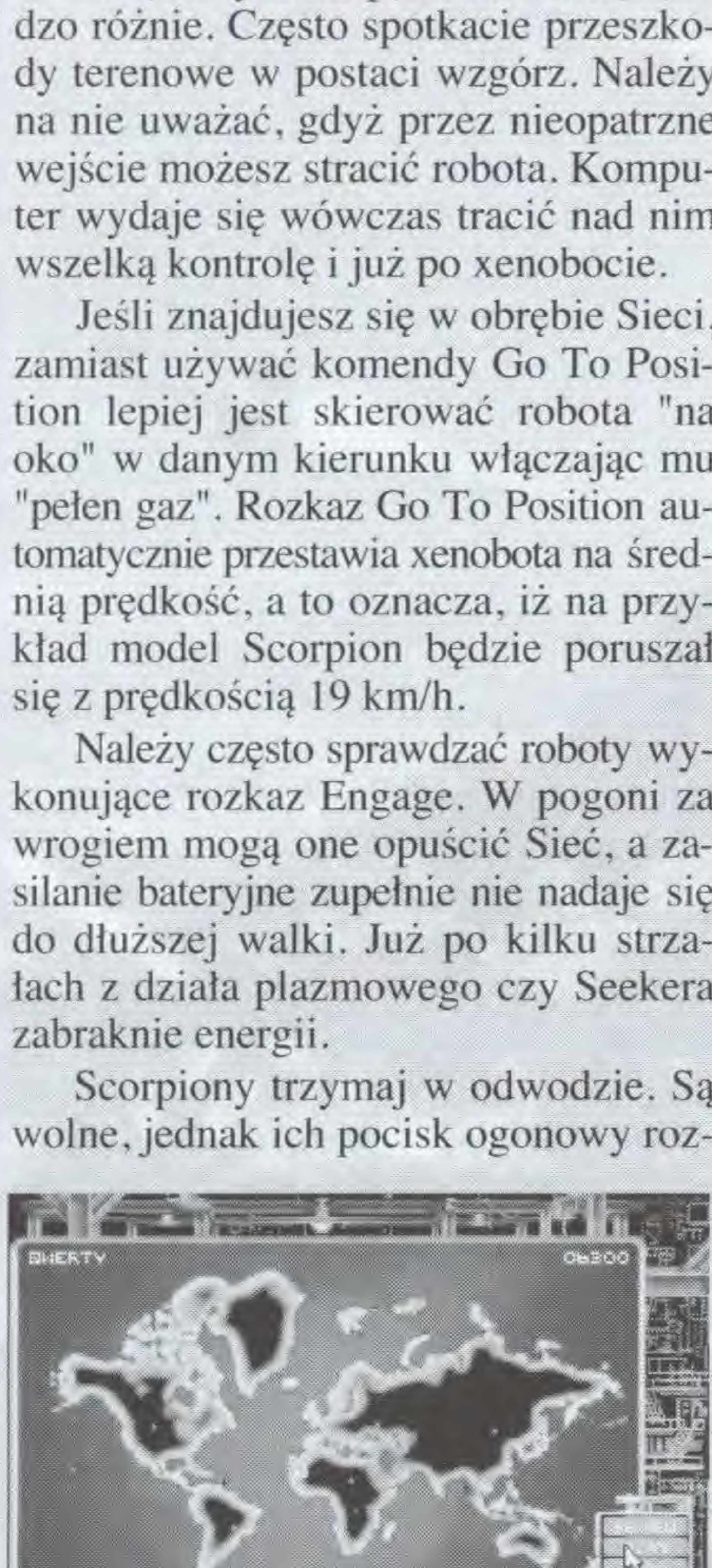
Na zakończenie jak zwykle kilka porad praktycznych.

Pole bitwy może prezentować się bardzo różnie. Często spotkacie przeszkody terenowe w postaci wzgórz. Należy na nie uważać, gdyż przez nieopatrzne wejście możesz stracić robota. Komputer wydaje się wówczas tracić nad nim wszelką kontrolę i już po xenobocie.

Jeśli znajdujesz się w obrębie Sieci, zamiast używać komendy Go To Position lepiej jest skierować robota "na oko" w danym kierunku włączając mu "pełen gaz". Rozkaz Go To Position automatycznie przestawia xenobota na średnią prędkość, a to oznacza, iż na przykład model Scorpion będzie poruszał się z prędkością 19 km/h.

Należy często sprawdzać roboty wykonujące rozkaz Engage. W pogoni za wrogiem mogą one opuścić Sieć, a zasilanie bateryjne zupełnie nie nadaje się do dłuższej walki. Już po kilku strzałach z działa plazmowego czy Seekera zabraknie energii.

Scorpiony trzymaj w odwodzie. Są wolne, jednak ich pocisk ogonowy rozprawia się z każdym przeciwnikiem już za pierwszym strzałem, a jego zasięg pozwala wychwycić cel znacznie szybciej od innych xenobotów. Z tego samego względu staraj się jak najszybciej niszczyć wrogie Scorpiony.



Piotr Orcholski

DANE TECHNICZNE XENOBOTÓW

HUMANOID

Maksymalna prędkość: 80 km/h. Średnia prędkość: 48 km/h (używana w trakcie wykonywania komendy Go To Position). Uzbrojenie ofensywne: Seeker, Plasma. Uzbrojenie defensywne: Cloak, ECM. Przeznaczenie: podstawowa maszyna bojowa.

SCORPION (Net Builder)

Maksymalna prędkość: 50 km/h (bez obciążenia), 35 km/h (z pełnym ładunkiem przekaźników mocy). Średnia prędkość 35 km/h (bez ob.), 19 km/h (z ładunkiem). Uzbrojenie ofensywne: szybkostrzelne działka dwulufowe (CANNON), pocisk ogonowy (MISSILE). Uzbrojenie defensywne: Cloak, ECM, Mine, EMI Decoy, Alarm Buoy, ECMB Buoy. Przeznaczenie: rozbudowa sieci przekaźników.

SCOUT

Maksymalna prędkość: 95 km/h. Średnia prędkość: 72 km/h. Uzbrojenie ofensywne: działko, Seeker. Uzbrojenie defensywne: identyczne z modelem Scorpion. Przeznaczenie: misje rozpoznawcze.

DANE TECHNICZNE BRONI

BROŃ OFENSYWNA

DZIAŁO PLAZMOWE (PLASMA) - Komputerowe namierzanie celu: 2200 m. Ręczne namierzanie celu (po wskazaniu go na mapie): 2500 m. Zasięg: 2500 m.

Charakterystyka: Jeden z najbardziej destruktywnych rodzajów broni. Jego skuteczność i celność wzrasta wraz ze zmniejszaniem się odległości od celu. Czas przeładowania wynosi około 30 sek. Pobiera bardzo dużo energii, należy więc uważać ze stosowaniem go poza Siecią.

SEEKER - Komputerowe namierzanie celu: 2500 m (Scout), 2200 m (Humanoid). Ręczne namierzanie celu: 2700 m (Scout), 2500 m (Humanoid). Zasięg: 1200 m.

Charakterystyka: Seeker to mały pocisk samosterujący mający możliwość wykonywania skrętu w trakcie lotu. Jego siła rażenia jest mniejsza niż działa plazmowego, lecz może za to częściej strzelać i jest bardzo celny.

CANNON - Komputerowe wykrywanie celu: 2500 m (Scout), 3400 m (Scorpion). Ręczne wykrywanie celu: 2700 m (Scout), 3500 m (Scorpion). Zasięg: około 1000 m.

Charakterystyka: Działka są raczej nieskuteczne na większe dystanse, mogą być jednak bardzo groźne w bezpośrednim starciu.

MISSILE (Pocisk ogonowy) - Komputerowe wykrywanie celu: 3400 m. Ręczne wykrywanie celu: 3500 m. Zasięg: 3500 m.

Charakterystyka: Pocisk ogonowy to najgroźniejsza broń na polu walki. Jedno uderzenie wystarcza, aby zniszczyć każdy typ xenobota. Zamontowana w pocisku kamera pokazuje jego drogę do celu. Czas przeładowania wynosi około 2 minut. Każdy Scorpion posiada ograniczony zapas pocisków.

BROŃ DEFENSYWNA

CLOAK - Bardzo skuteczna osłona dymna. Na kilka chwil robot znika z radarów wroga. Niestety, czujniki xenobota również pozostają wówczas chwilowo "ślepe".

ECM - Małe, znajdujące się na pancerzu xenobota urządzenie, które wysyła fale elektromagnetyczne zakłócające pracę radarów wroga.

ECM BUOY - To samo urządzenie, co ECM, lecz rozmieszczone na niewielkich bojach. Rozpoczyna pracę kilka chwil po ustawieniu boi.

EMI - Urządzenie symulujące pracę xenobota, skutkiem czego pociski wroga nie bedą trafiać w oryginalnego robota.

MINE - miny, bez komentarza.

ALARM BUOY - Dotknięcie boi alarmowej przez wrogą jednostkę powoduje wysłanie do Centrum Operacyjnego komunikatu ostrzegawczego.





Producent: Interplay

Nowy produkt firmy **Interplay**, **Castles II**, jest kontynuacją znanej i przez wielu uwielbianej gry, ***Castles.*** Jak dotychczas istnieje tylko wersja przeznaczona na komputery kompatybilne z IBM PC, choć można mniemać, iż wkrótce pojawi się także wersja na Amigę.

Ze względu na obszerność opisu, zdecydowałem się podzielić go na dwa odcinki.

Co to jest?

Castles II jest grą typowo strategiczną, w której można udowodnić, jak dobrym się jest politykiem, dowódcą czy też administratorem. W ogromnym uproszczeniu rozgrywka polega na umiejętnym wybieraniu właściwych kompromisów w sprawach natury gospodarczej i politycznej. Wszystkie imiona postaci i nazwy terenów zapożyczone zostały z dziejów czternastowiecznej Francji, a więc tego odcinka historii, w czasie którego trwała Wojna Stuletnia.

Dla ówcześnie żyjących ludzi był to okres niespokojny. Podczas długich i bezpardonowych walk o nowe terytoria zginęło wielu żołnierzy francuskich oraz angielskich, ale i wielu bogu ducha winnych chłopów. Francja została podzielona przez lordów, którzy wzajemnie się zwalczając dążyli do opanowania jak największych połaci ziem. Twoim zadaniem jest ponowne zjednoczenie Bretanii, znajdującej się w samym centrum walk i doprowadzenie do swojej koronacji. Nie jest to wcale zadanie łatwe i lepiej dobrze się zastanów, zanim podejmiesz się tej misji.

O co tu chodzi?

Celem gry, jak już wspominałem, jest koronacja na króla Bretanii. Osiągnąć to możesz dzięki wniesieniu petycji do papieża o uznanie swoich starań o tron, jednakże wcześniej musisz stworzyć potężne i stabilne imperium. Jeżeli któryś z Twoich rywali będzie od Ciebie szybszy i wcześniej wniesie wspomnianą petycję, a papież ją uzna, wówczas stracisz całe swoje dominium, a także, jak to się zwykle działo w tamtych czasach, życie. Dlatego w swoim państwie musisz nie tylko dbać o poddanych, ale jednocześnie starać się o utrzymanie jak najlepszych stosunków z papieżem, od którego przecież wszystko zależy.

Grę rozpoczynasz jako przedstawiciel jednej z rodzin Albionu, Burgundii, Anjonu, Aragońskiej lub Walezjuszy. Komputer podejmuje grę za pozostałych przeciwników oraz papieża. **Castles II** rozpoczyna się zimą, w styczniu 1312 roku i trwa od trzech do dziesięciu lat. Bieżącą datę możesz odczytać w prawym dolnym rogu głównego ekranu gry.

Włączyłeś komputer!

Castles II rozpoczyna się krótką introdukcją (ilustracje z tekstem) mającą wprowadzić Cię w realia gry. Kiedy sekwencja startowa dobiegnie końca, na ekranie pojawi się menu z opcjami. W tym właśnie momencie możesz wybrać rodzinę, z której masz pochodzić, stopień trudności gry (*Impossible* - nie do wygrania; *Hard* - a nuż Ci się uda; *Average* - dla zwykłych graczy; *Easy* - dla przedszkolaków), zatwierdzić występowanie intryg, zadecydować o rozmieszczeniu dóbr naturalnych (*Random* - losowe; *Geographical* - geograficzne; *Balanced* - równomierne) oraz uwzględnić prowadzenie walk taktycznych. Dla wyjaśnienia, geograficzny rozkład dóbr powoduje, że umieszczone one będą tam, gdzie powinny się znajdować w rzeczywistości, tak więc drewno na terenach zalesionych, a metale na terenach górzystych, zaś wybranie równomiernego rozkładu zapewnia każdemu z graczy równe szanse na zdobycie surowców.

Aby uruchomić grę, należy kliknąć na pole oznaczone napisem *Play* (po ustaleniu wszystkich parametrów) albo załadować rozgrywkę wcześniej zapisaną na dysku poprzez wybranie opcji *Load*.

Główny ekran gry

W oknie znajduje się mapa przyszłego królestwa, która została podzielona na 36 prowincji. W każdej z nich występują bogactwa naturalne. Na górnej listwie ekranu znajdują się tzw. pola punktacji. Po ich prawej stronie podane są w kolejności informacje dotyczące stanu Twoich wojsk oraz ilości surowców, jakie posiadasz. W prawej górnej części ekranu zlokalizowane są tzw. pola zadań, których w momencie rozpoczęcia gry jest trzy, a docelowo może być sześć. Poniżej znajdują się malutkie pola służące do wchodzenia w określone obszary działania, po kolei od lewej: zapasy, wojsko, relacje, opcje. Jeszcze niżej umieszczone jest okno informacyjne, w którym pojawiają się wszelkie informacje wynikające z przebiegu gry.

Czynności grającego

Jedną z głównych spraw, jaką zajmuje się gracz w **Castles II**, to wykonywanie zadań politycznych (niebieskich), militarnych (czerwonych) i administracyjnych (zielonych). Wszelkie działania możliwe są do przeprowadzenia tylko i wyłącznie poprzez umiejętne rozplanowanie poszczególnych zadań. W przypadku każdego z rodzajów zadań wyznaczone są (w postaci punktów) możliwości ich wykonania. Informacje na ten temat podane są w trzech polach w lewym górnym rogu ekranu, każde zawierające po dwie liczby. Niższa oznacza ilość punktów, jakimi w ogóle się dysponuje dla danego zadania, natomiast

wyższa informuje o ilości punktów aktualnie nie wykorzystanych. Maksymalna ilość punktów, jakimi można dysponować w poszczególnych obszarach zadań zmienia się wraz z przebiegiem rozgrywki. Jeżeli zadania zostają zakończone sukcesem, powiększa się ilość punktów dla zadania, które się wykonało. Jeżeli jakieś zadanie zostaje wykonane przy udziale punktów z kilku kategorii, to również ich ilość powoli będzie się zwiększała. W każdym polu zadań może w tym samym czasie być wykonywane tylko jedno polecenie (np. budowa zamku dla pola administracyjnego) i wtedy pole to nie może być wykorzystywane do innych celów. W każdym polu zadań w czasie wykonywania polecenia pojawiają się informacje dotyczące rodzaju wykonywanej pracy, ilości punktów z poszczególnych kategorii użytych do jej wykonania, a także słupkowy wskaźnik stopnia zaawansowania robót. Jeżeli zdecydujesz się na ponowne wykonanie tego samego działania, to możesz kliknąć bezpośrednio na pole zadań, co jest znacznie szybszym sposobem od wykorzystywania w tym celu okna informacyjnego. Kliknięcie na pole zadań w czasie wykonywania polecenia powoduje pokazanie się w oknie informacyjnym danych dotyczących stopnia zaawansowania prac, a także możliwość natychmiastowej rezygnacji z wykonywanego polecenia. Czas potrzebny na wykonanie zadania jest odwrotnie proporcjonalny do ilości punktów przez Ciebie przyznanych. Jednakże zadanie z danej kategorii musi mieć przeznaczoną największą ilość swoich punktów, natomiast punktów pozostałych może być o jeden mniej. Na przykład, jeżeli na budowę zamku poświęcisz 3 punkty administracyjne, to aby przyspieszyć inwestycję, możesz dołożyć tylko dwa punkty militarne i dwa polityczne. Gdy uda Ci się zwiększyć ilość punktów do pięciu w jakiejkolwiek kategorii, to na ekranie pojawi się dla niej dodatkowe pole zadań i od tej chwili będziesz mógł prowadzić w jej zakresie dwie prace równocześnie. Jednakże jeżeli w wyniku niepowodzeń ilość punktów spadnie poniżej pięciu, dodatkowe pole zostanie Ci odebrane. W czasie gry należy dążyć do tego, aby łącznie posiadać sześć pól zadań.

Recepta na sukces

Najkrócej mówiąc - należy wciąż zdobywać nowe tereny i dobrze nimi zarządzać. Tyle tylko, że nie jest to takie łatwe.



Zadania administracyjne

Funkcje te służą do umacniania Twojego imperium od strony gospodarczej. W ich zakres wchodzą:

- budowa zamków;
- poszukiwanie złota;
- wycinanie lasów;
- wytapianie żelaza;
- gromadzenie żywności.

Należy umiejętnie prowadzić gospodarkę w swoim kraju, ponieważ większość zadań z pozostałych kategorii wymaga pewnej ilości zasobów naturalnych. Jeżeli, na przykład, na podbitym terytorium znajdują się zasoby złota, do którego nie miałeś wcześniej dostępu, to możesz rozpocząć gromadzenie tego surowca. Po zakończeniu zadania ilość złota, którą już zgromadziłeś, wzrośnie. Jeżeli rozpoczniesz wydobywanie, np. żelaza i jednocześnie jesteś w posiadaniu kilku terenów z tym bogactwem, to za każdym razem będziesz otrzymywał żelazo w ilości odpowiadającej ilości zajmowanych przez Ciebie złóż, ale pod warunkiem, że przeznaczysz na operację wydobywania równoważną ilość punktów administracyjnych. Inaczej mówiąc, jeżeli na czterech Twoich terenach występuje żelazo, to musisz poświęcić cztery punkty administracyjne, aby za każdym razem otrzymywać cztery sztuki żelaza. Jeżeli na terytorium, z którego otrzymujesz dane dobro, postawisz silny zamek, to zbiory będą podwójne. Ułatwieniem w wydobywaniu surowców jest możliwość kliknięcia na pole z informacją o ilości zmagazynowanego dobra, aby rozpocząć jego wydobycie.

Nielegalny handel

Podczas gry zdarza się, że zostajesz zmuszony do szybkiego zdobycia jakiegoś surowca. Dobrym sposobem jest możliwość zawarcia transakcji na "czarnym rynku" (Black Market). Możesz wówczas natychmiast wymienić surowiec, którego masz za dużo, na ten, którego aktualnie potrzebujesz, po stałym kursie trzy do jednego. Należy jednak bardzo uważać, ponieważ jak to na czarnym rynku bywa, można łatwo zostać oszukanym. Jedyną radą na zabezpieczenie się przed takimi machinacjami jest wprowadzenie kontroli policyjnej.

Twierdza lub zamek

Idealną radą na wzmocnienie Twojego dominium bądź zapobieżenie ewentualnej rewolucji jest budowanie zamków. Jednocześnie takie ufortyfikowanie terenu utrudnia również agresję Twoich przeciwników, jak i ułatwia obronę.

Zamek, jak każdą inną budowlę, należy najpierw zaprojektować. W tym celu wskaż obszar, na którym chcesz go postawić i kliknij w tym miejscu. W oknie informacyjnym ukażą się następujące możliwości: *Visit* - odwiedziny, *Cede* - bezpłatne przekazanie. Kiedy klikniesz na pole pierwsze, zostanie wyświetlona szczegółowa mapa terenu. Teraz należy wybrać teren pod budowę, oczywiście kierując się zdrowym rozsądkiem - zamek na bagnie natychmiast zatonie, a na szczytach drzew stanowi po prostu absurd. Teren można przesuwać przy pomocy strzałek kie-



runkowych w prawym dolnym rogu ekranu. Jeżeli klikniesz na centralne pole między strzałkami, będziesz mógł obracać mapę o dziewięćdziesiąt stopni w kierunku ruchu wskazówek zegara.

Kiedy po starannej analizie wybrałeś ten jedyny i właściwy kawałek ziemi, musisz kliknąć na pole oznaczone napisem *Design* i w ten sposób rozpocząć projektowanie zamku. Wszelkie dostępne funkcje wykorzystywane przy projekcie zamku dostępne są na listwie u dołu ekranu. Pierwszą rzeczą, którą należy zrobić, jest wybranie miejsca na ustawienie wieży. Pamiętając, że jej zdobycie zapewnia przeciwnikowi opanowanie terenu, bardzo korzystne jest dobudowanie wokół muru z basztami. Jeżeli decydujesz się na ustawienie wieży, musisz kliknąć na ikonę z flagą, a potem na miejsce na mapie, gdzie ma ona stanąć. Możesz zaprojektować dwa typy baszt: kwadratową i okrągłą. Dobrze wiedzieć, że baszty kwadratowe mają swoje słabe strony, jednakże ich budowa trwa znacznie krócej. W przypadku baszt, podobnie jak w przypadku wieży, trzeba najpierw kliknąć na ikonę z wizerunkiem baszty, a następnie na miejsce, w którym ma ona stanąć. Pozostają jeszcze mury. Przede wszystkim należy wybrać ich grubość oraz wysokość (to samo zresztą odnosi się do baszt). Jak zapewne się domyślasz, grubsze i wyższe mury dają lepszą osłonę przy ataku przeciwnika, lecz czas ich budowy jest znacznie dłuższy. Oczywiście, w obwodzie murów i baszt musi znajdować się brama, bez której nikt nie dostałby się do zamku.

Jeżeli w fazie projektowania budowli popełnisz jakiś błąd, to przy pomocy ikony z symbolem *X* możesz wymazać nieprawidłowe elementy. Znacznik spełnia również rolę gumki, kiedy wdusisz prawy przycisk myszki, a potem będziesz przyciskał lewy. Możesz także zastąpić jeden element drugim, po prostu nakładając je na siebie.

Potęga Twojej budowli jest ściśle związana ze zwiększeniem wydobycia, jak i zapobieganiem rewoltom. Wielkość jest określona punktami zależącymi od wysokości i ilości elementów wchodzących w skład zamku. Niska część jest warta dwa punkty, zaś wysoka - trzy. Podwojenie produkcji następuje po osiągnięciu pięćdziesięciu punktów, natomiast rewolucja jest niemożliwa przy poziomie powyżej stu punktów.

Na samym końcu decydujesz o sposobie wykonania Twojego dzieła. Możesz zarządzić:

- *Tower First* - rozpoczęcie budowy od wieży;
- *Uniform* - jednolite prowadzenie robót;
- *Inward* - rozpoczęcie do wewnątrz;
- *Outward* - rozpoczęcie od wewnątrz.

Jeżeli stwierdzisz, że Twój rewelacyjny projekt powinien być zachowany dla potomności, kliknij na pole oznaczone napisem *Save*, aby móc skorzystać z projektu również na innym terenie. Jeśli natomiast chcesz wykorzystać wcześniej stworzony projekt, musisz wybrać pole z napisem *Load*, przedtem jednak należy umieścić wieżę na wybranym terenie, aby wskazać lokalizację budowli.

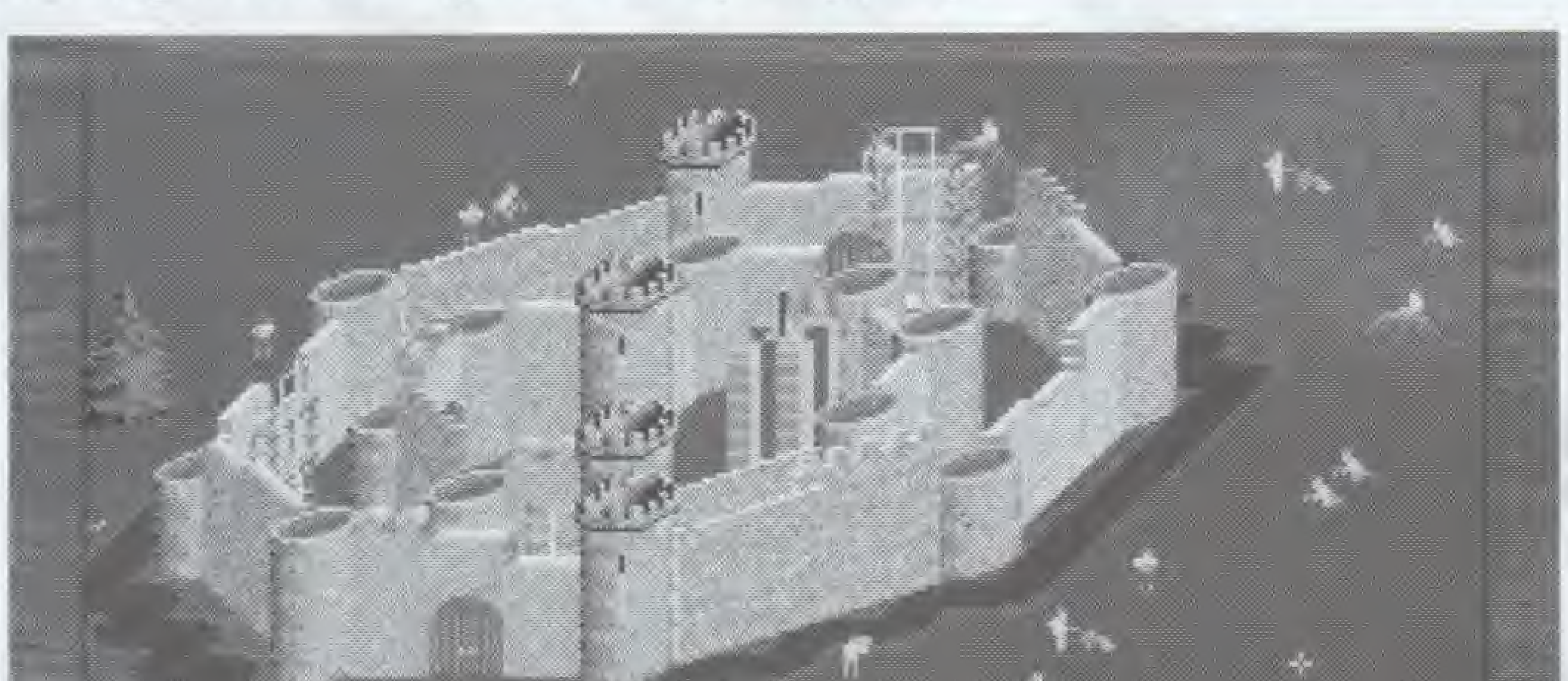
Po tych wszystkich czynnościach możesz wrócić do głównego ekranu gry, klikając na napis *Leave*. Jeżeli projekt zamku został wykonany bezbłędnie, zobaczysz na mapie ikonkę w tle herbu przedstawiającą zamek. Po spełnieniu warunków niezbędnych do rozpoczęcia budowy, ponownie wybierz teren, na którym projektowałeś zamek, w oknie informacyjnym ujrzysz opcję *Build Castle*. Aby rozpocząć budowę twierdzy, należy posiadać jedną część żywności (Food), trzy drewna (Timber), jedną żelaza (Iron) i dwie sztuki złota (Gold). Jednocześnie należy poświęcić co najmniej dwa punkty administracyjne. Jeśli będziesz odwiedzał terytorium (opcja *Visit*), na którym rozpoczęto prace, możesz oglądać postępy robót. Kiedy zamek osiągnie pięćdziesiąt punktów, jego ikonka będzie połowy swej wielkości; pełną osiągnie po uzyskaniu stu punktów.

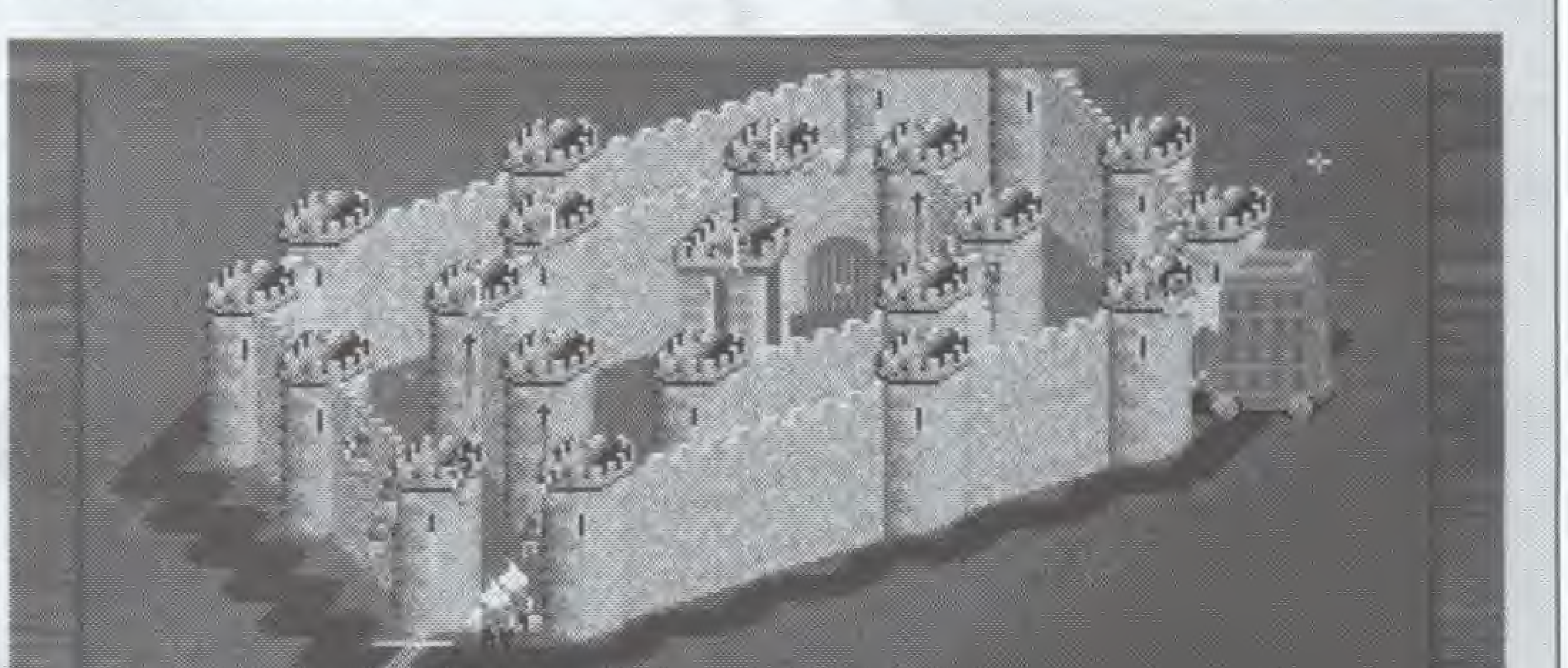
Zadania Militarne

Pozwalają na powiększenie liczebności Twojej armii oraz wykorzystanie jej zgodnie z przeznaczeniem. Powiększenie armii następuje przez prowadzenie zaciągów piechoty (Infantry), łuczników (Archers) oraz rycerzy (Knights). Polepszenie możliwości Twoich sił zbrojnych uzyskujesz dzięki wyposażeniu ich w balistę (Ballista), katapultę (Catapult) i wieżę oblężniczą (Siege Tower). Urządzenia te ułatwiają zdobycie zamków nieprzyjaciela. Do zadań militarnych zaliczane jest również wysyłanie sabotażystów na obszary przeciwnika oraz przeprowadzanie za ich pośrednictwem działań dywersyjnych.

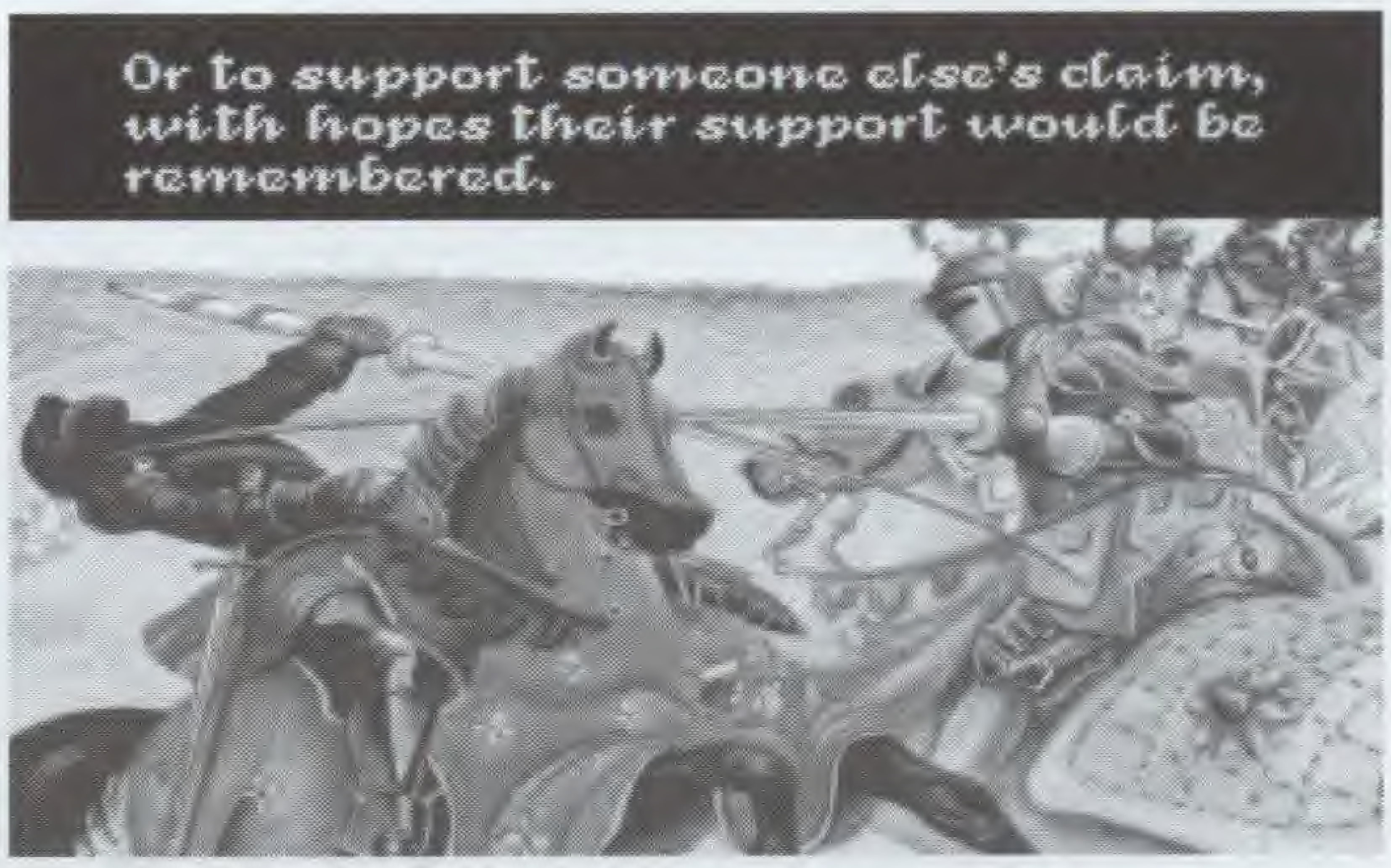
Siły Zbrojne

Wojska są Twoją "żelazną pięścią". Nie zapominaj, że musisz często pro-









wadzić werbunek, ponieważ przy każdej obronie własnych terenów czy też agresji na obszary sąsiednie lub w ostateczności w wyniku działań wrogich sabotażystów, liczebność posiadanej przez Ciebie armii maleje. Kiedy decydujesz się na werbunek, musisz kliknąć w oknie informacyjnym na pole *Recr* (rekrutuj) przy tym rodzaju oddziałów, które chcesz powiększyć (oczywiście, możesz tego również dokonać, klikając bezpośrednio na odpowiednią ikonę u góry ekranu). Jak to jest w zwyczaju, swoim żołnierzom będziesz musiał płacić żołd i zapewnić im wyżywienie. Koszt rocznego utrzymania każdej rozpoczętej piątki odziałów piechoty i łuczników to jedna część żywności i jedna sztuka złota. Na rycerzy musisz już wydać dwa razy więcej. Żołd należy opłacać zawsze na wiosnę, natomias żywność jest pobierana wtedy, gdy kończy się w koszarowych magazynach. Zwracaj na to szczególną uwagę, gdyż za każdym razem, kiedy wojsko nie otrzyma swoich należności, część żołnierzy zdezerteruje.

Agresja

Kiedy uporządkujesz już sprawy armii i zagospodarujesz włości, na pewno zechcesz powiększyć swoje imperium. Do przeprowadzenia ataku konieczne jest posiadanie dwóch wolnych punktów militarnych, jednej części żelaza i społeczeństwa zadowolonego (Happiness) co najmniej na trzy punkty. Jeśli spełniasz te warunki, kliknij na terytorium przylegające do Twojego - w oknie informacyjnym pojawi się ikonka z napisem *Attack* (czego nie trzeba chyba tłumaczyć). Kiedy Twoja decyzja zostanie wykonana w polu zadań, ostatecznie decydujesz o ataku lub odwrocie. W zależności od tego, jak ustawiłeś opcje *Tactical Battles* w początkowym menu, komputer rozegra batalię za Ciebie lub sam będziesz nią kierował.

Zabawki wojenne

Jeżeli zdarzy się, że na terenie przez Ciebie zaatakowanym znajdzie się zamek, to możesz być pewny, że potrzebne Ci będą dodatkowe gadżety dla armii, które podniosą prawdopodobieństwo sukcesu. Zabawki te możesz wprowadzać na wyposażenie armii w różnych etapach gry i jest to ściśle uzależnione od kondycji gospodarczej Twojego państwa oraz od ilości punktów.

Balista to właściwie kusza, którą ktoś poddał procesowi powiększania i z której strzela się potężnymi strzałami. Aby ją stworzyć, musisz mieć pięć punktów militarnych oraz po jednej jednostce złota, żelaza i drewna.

Katapulta jaka jest, każdy wie, dlatego nie będę wyjaśniał zasady jej działania. Wymaga, abyś miał sześć tych samych punktów, co w przypadku balisty, przy identycznym zapotrzebowaniu na surowce.

Wieża oblężnicza, najpotężniejsza machina, ma takie samo zapotrzebowanie na surowce, ale wymaga już siedmiu punktów militarnych.

W momencie, kiedy spełnisz warunki budowy, w oknie informacyjnym (oczywiście w opcji *Army*) pojawi się odpowiednia ikonka.

Sabotażyści

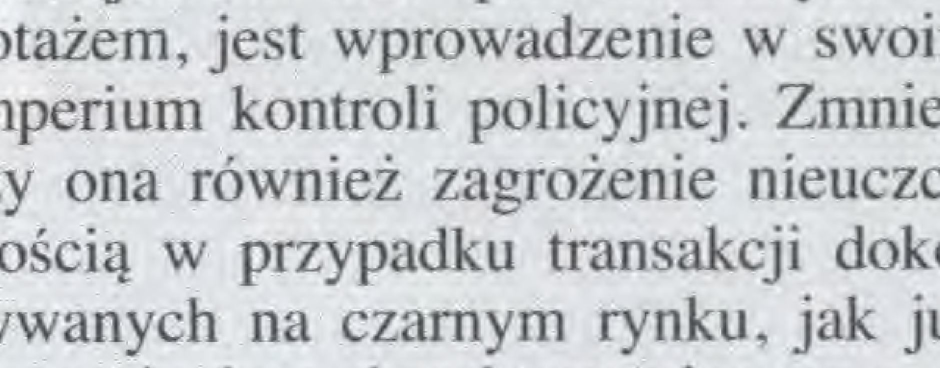
Sabotaż potrafi być równie niebezpieczny dla przeciwnika, jak bezpośredni atak (o czym można się przekonać przeglądając chociażby dzieje II Wojny Światowej). W wyniku wysłania sabotażystów na terytorium wroga, możemy uzyskać zniszczenie części zmagazynowanych przez niego surowców lub też dezercję jego armii. Jedynym wymogiem jaki musisz spełnić, to posiadanie trzech punktów militarnych, z czego dwa przeznaczasz na trening sabotażysty, którego musisz również opłacić jedną sztuką złota.

Policja Polityczna

Oczywiście każdy z graczy kierowanych przez komputer, również ma możliwości takie jak Ty. Jedyną obroną przed sabotażystami przeciwnika, a właściwie jedynym sposobem na zmniejszenie strat spowodowanych sabotażem, jest wprowadzenie w swoim imperium kontroli policyjnej. Zmniejszy ona również zagrożenie nieuczciwością w przypadku transakcji dokonywanych na czarnym rynku, jak już wspominałem charakteryzując ten sposób handlu. Wydajność przy wykonywaniu Twoich poleceń również wzrasta, natomiast niekorzystnie dla Ciebie obniża się poziom zadowolenia ludności, należącego do królestwa terenu. Na szczęście tylko o jeden punkt, a więc łatwo Ci będzie to nadrobić.

W tym miejscu pożegnam się z Wami, zapraszając jednocześnie do lektury następnej części w styczniowym numerze ŚGK.

Jacek Karolczak



386DX,VGA,
4.5Mb HD



Producent: Konami

Z pewnością pamiętasz grę *Elite*. Kosmos, jaki się w niej spotyka, jednocześnie przyciąga i odpycha. Walki z piratami, łowienie ładunków obcych statków, handel niewolnikami, przerzuty narkotyków z jednej planety na drugą, oszczędzanie pieniędzy na skok hiperprzestrzenny - wszystko to, zawieszone w trójwymiarowej przestrzeni, sprawia niesamowite wrażenie (dokładny opis: ŚGK 1/93).

Pomimo swej prostoty *Elite* długo była nie do pobicia. Wydawało się, że już nigdy nie powstanie nic lepszego, nic co stwarzałoby tak realne wrażenie podróżowania w kosmosie. Jedynym człowiekiem, który mógłby się podjąć napisania doskonalszej gry, był oczywiście sam autor, David Braben.

I faktycznie, podjął się tego. Napisał program w stylu *Elite* - z tym, że o niebo lepszy. W grze można znaleźć nie tylko rzeczywisty obraz kosmosu; realne jest tu naprawdę wszystko!

W zamyśle wiele rzeczy przypomina pierwowzór, jednak gra **Frontier**, jak twierdzi sam autor, jest inna, całkowicie nowa, no i o wiele obszerniejsza. Przypuszczam, że nigdy się nie zestarzeje, bo takich programów istnieje naprawdę niewiele.

Realizm **Frontiera** jest wprost nie do uwierzenia. Gra ta stanowi wielką kosmiczną przygodą, w której właśnie Ty, Drogi Graczu, jesteś głównym bohaterem. Przemierzasz kosmiczne przestrzenie, lądujesz na stacjach orbitalnych, latasz nad planetami, by znaleźć kosmiczne porty, handlujesz, walczysz z piratami. Niby wszystko tak, jak w **Elite**, ale jednak bez porównania bardziej realnie. Nawet gwiazdy nie są tu bezładnie rozrzucone, tylko odwzorowują Drogę Mleczą i to w oparciu o aktualne mapy nieba, aż do przesady.

Próbowałem sprawdzić, czy można dotrzeć na mapie do centrum galaktyki. Po półgodzinnym trzymaniu klawisza kursora i Shifta byłem w połowie drogi! Przez cały ten czas migały mi tylko gwiazdy. Duża część ich systemów nie była w ogóle zbadana, ale w większości natrafiałem na takie, do których dotarł już człowiek.

Tak więc, galaktyka jest jak prawdziwa. To jednak nie wszystko - gra nie kończy się na jednej galaktyce! Po kilkunastu minutach "oddalania się" od widoku Drogi Mlecznej naliczyłem ponad 100, słownie: sto, innych galaktyk!!!

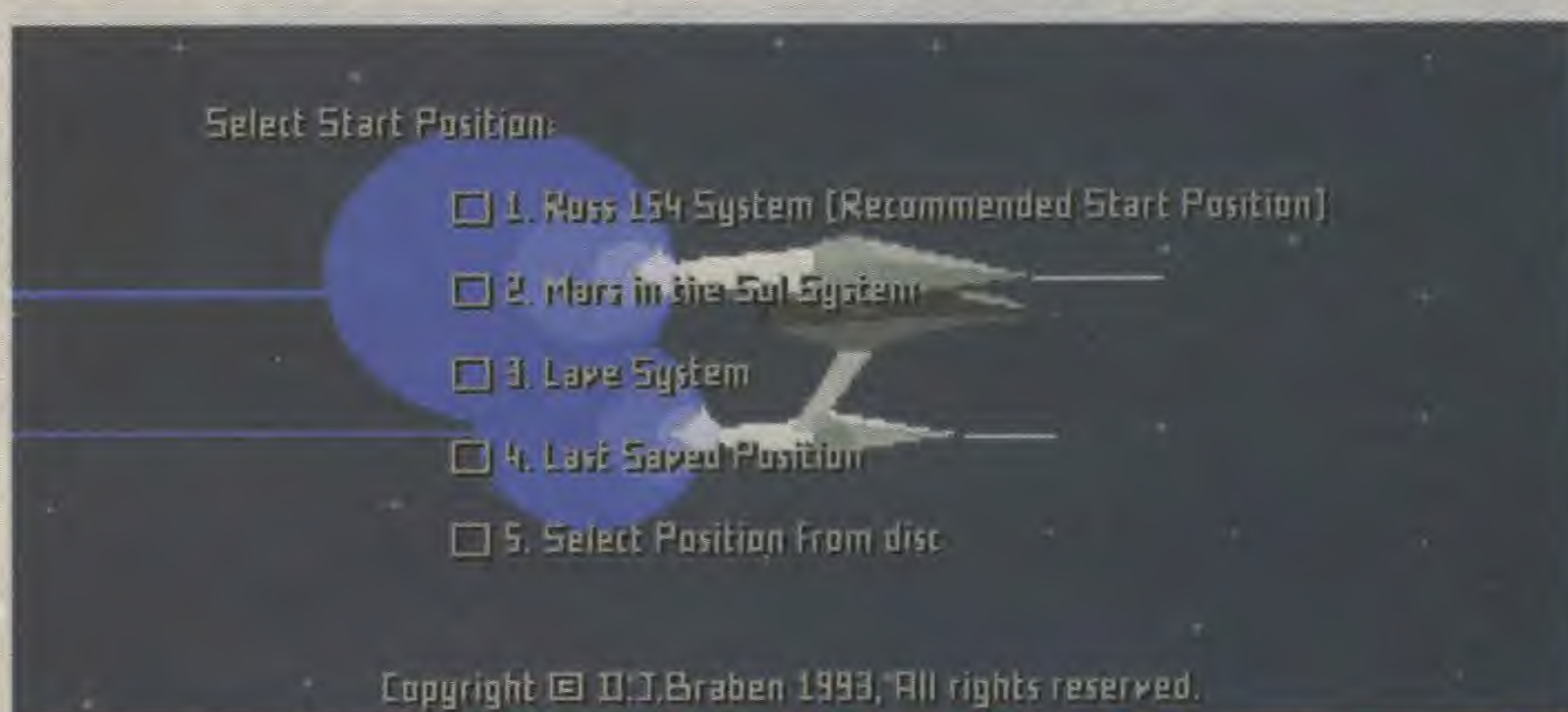
Czy tam też są gwiazdy i planety? Przypuszczam, że tak, ale nie sądzę, aby ktokolwiek zbadał ich choć jedną setną. Autor wyszedł chyba z założenia, że przeciętne życie gracza-maniaka grającego we **Frontier** w porywach dochodzi do 200 lat.

Jeśli do tego dodamy fakt, że **Frontier** mieści się w 650 Kb (tak - w jednym pliku na jednej dyskietce), to chyba sam rozumiesz, że ilość informacji, która została w programie zawarta z pewnością nawet przy najlepszym spakowaniu przekracza tę wielkość. A przecież w grze nie umieszczono samych map gwiezdnych. Są tam jeszcze planety, na których można lądować, przy czym niektóre z nich zostały "wyposażone" w miasta. Są też wirujące wokół planet stacje kosmiczne o najdziwniejszych kształtach. I wszędzie spotyka się wizerunki różnych osób. Absolutnie niesamowite!

Po "odpaleniu" gry pojawia się sekwencja demonstracyjna. Warto się jej przyjrzeć, bowiem zapowiada przedsmak tego, z czym zetkniesz się w grze. Spotkasz tam kosmicznych barbarzyńców, zaś sam wystąpisz w roli walecznego obrońcy spokojnych miast i fabryk.

Po naciśnięciu klawisza myszki pojawia się pole wyboru poszczególnych miejsc startowych. Punkty 1, 2 i 3 to miejsca, z których możesz wyruszyć w swoją galaktyczną przygodę. Jak poleca sam autor, Ci wszyscy, którzy dopiero zaczynają astronautyczną edukację, powinni wybrać punkt 1. Punkty 4 i 5 dotyczą wgrywania stanu z dyskietki; pierwszy odtwarza ostatni zapis, drugi - pozwala załadować dowolny stan z Twoich zapisów.

Grę obsługuje się w sumie podobnie, jak w *Elite*, ale jednocześnie wprowadzono wiele nowych rozwiązań. Zacznijmy od panelu z opcjami pozwalającymi ustawić odpowiednie parametry gry. Dojście do niego uzyskujesz po dwukrotnym wciśnięciu klawisza ESC lub przez kliknięcie na ikonkę pauzy po lewej stronie (takiej, jak w magnetofonie).





Sterowanie samą grą sprowadza się do klikania myszą na poszczególne ikonki. Główny panel sterowania mieści się u dołu ekranu.

Panel ten zmienia się w zależności od potrzeb i poprzednio wybranych rozkazów. Ikonki możesz aktywować odpowiednimi klawiszami funkcyjnymi. Każda z nich ma kilka znaczeń, tak więc np. przy oglądaniu statusu statku (3) należy kliknąć lewym przyciskiem myszy kilka razy, a nie zadowolić się wyświetloną informacją. Poza tym, zamiast używać myszy, możesz skorzystać z klawiszy funkcyjnych odpowiednich do numeru ikonki (1 - F1, 2 - F2, 3 - F3 itd).

Po lewej stronie masz cztery ikonki służące ogólnemu zarządzaniu Twoim statkiem. Poza tym, po prawej stronie pojawiają się dalsze cztery (w porywach do pięciu), które są odpowiedzialne za szczegółowe rozkazy.

Idąc od lewej, pierwsza ikona jest odpowiedzialna za to, co widzisz na ekranie głównym. Jest szczególnie ważne w trakcie podróży, czy obserwujesz statek z zewnątrz, z przodu, czy z tyłu.

Druga ikona powoduje wyświetlenie mapy określonego fragmentu galaktyki. Tutaj wybierasz celu skoku przestrzennego. Ze względu na statek, którym dysponujesz na początku, nie możesz wybierać układów znajdujących się dalej, niż osiem lat świetlnych (Out of Range). Cel wybiera się na wpół automatycznie poprzez przesuwanie mapy za pomocą klawiszy kursora. To, co jest w centrum, zaznaczy się samo. Wybierając cel lotu nie zapomnij, że naciskając ikonę 6, a potem 7 lub 8, możesz poznać kilka istotnych szczegółów na temat danego układu.

Ponowne kliknięcie ikonki 2 daje możliwość oglądania konkretnego systemu wraz z poszczególnymi planetami i satelitami (przytrzymanie klawisza myszy przez chwilę nad ikonką powiększenia spowoduje zbliżenie się do planety/gwiazdy znajdującej się w środku). Centrowanie następuje poprzez kliknięcie myszką na wybrany obiekt. Tutaj też, po przybyciu do systemu, ustalasz cel dla swojego autopilota - wystarczy tylko kliknąć na 10, a następnie wybrać dany obiekt na mapce.

W panelu z opcjami masz do wyboru cały szereg różnych wariantów ustawienia systemu. W lewym górnym rogu regulujesz uszczegółowienie przedstawianych widoków w kosmosie. Im wolniejszy komputer, tym radzę wybrać mniejsze uszczegółowienie - w przeciwnym przypadku będzie widać wyraźne przeskoki obrazu. Dla upartych mam dobrą radę - w żadnym wypadku nie oglądajcie działania gry na szybszym komputerze, a po jakimś czasie Wasza szybkość "podróżna" wyda się Wam zupełnie normalna.

Następnie (w środku górnego rzędu) znajdują się opcje włączania i wyłączania poszczególnych efektów dźwiękowych. Rząd kończy kolumna ustalająca punkty umilania życia kosmicznego podróżnika przez różne muzyczki. Można sobie wybrać odgrywanie muzyczek przez cały czas, po bitwach, przy starcie i lądowaniu. Poniżej w prawym rogu umieszczona jest kolumna z muzyczkami. Gdy któraś z nich przestanie Ci się podobać, możesz ją po prostu wyłączyć. Przy okazji - muzyka, jaka Ci będzie towarzyszyć, jest całkiem dobra, ale dźwięk mógłby być trochę lepszy. Szczególnie efekty dźwiękowe (odgłosy pracy silników, szum wiatru, strzały) są mniej miłe dla ucha. Jest to jedyna zresztą wada programu.

Kolumna w lewym dolnym rogu pozwala na organizację tego, co widzisz na ekranie i sposobu poruszania się Twojego statku. Myślę, że przyda się tłumaczenie opcji w niej zawartych.

Other Options:

Space dust, clouds etc. - kosmiczny kurz i chmury, włączenie opcji spowoduje ukazywanie się w trakcie lotu różnego rodzaju kosmicznego paskudztwa;

Background Stars - gwiazdy w tle, wyłączenie opcji pozbawi Cię w trakcie lotu białych punkcików, które niektórzy określają jako gwiazdy;

Lock external view to ship - "przywiązanie" zewnętrznego widoku do statku tak, że nie można się oddalać za pomocą klawiszy "+" i "-".

Reverse left-right controls - odwrócenie sterowania lewo-prawo;

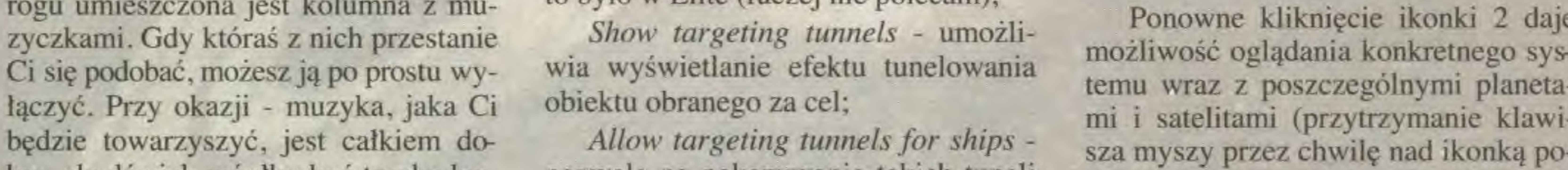
Reverse up-down controls - jak wyżej, ale dotyczy kierunków góra-dół;

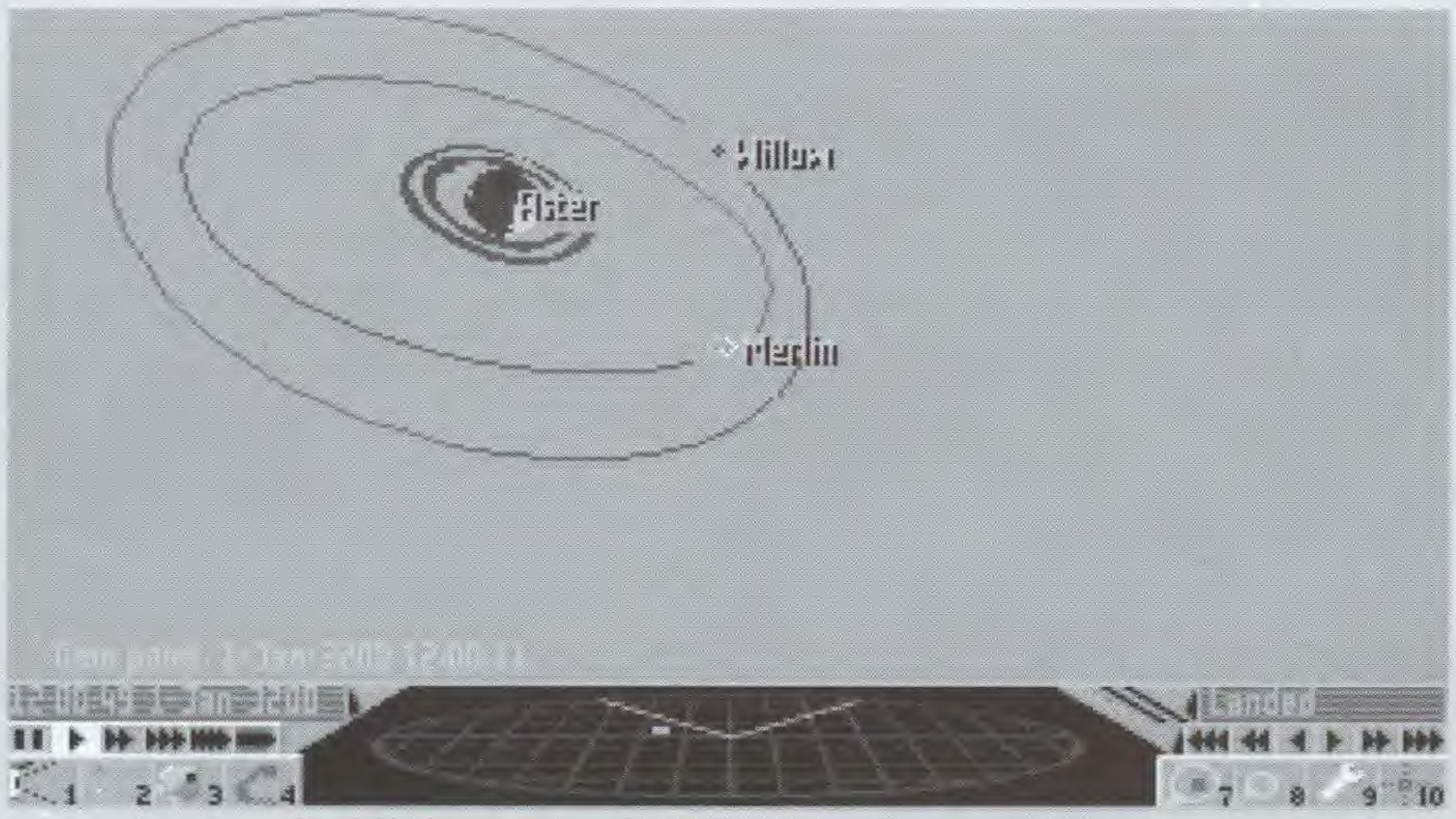
Elite control method in space - sterowanie statkiem w kosmosie tak, jak to było w Elite (raczej nie polecam);

Show targeting tunnels - umożliwia wyświetlanie efektu tunelowania obiektu obranego za cel;

Allow targeting tunnels for ships - pozwala na pokazywanie takich tuneli dla namierzonych statków (opcja szczególnie przydatna w walkach z piratami);

Use filename extensions - przy nagrywaniu używane są przyrostki z cyframi (opcja nawet pożyteczna, ale robi trochę zamieszania).





Jeśli już mowa o mapach, ikona 10 w głównym układzie panelu służy do wyświetlania mapy całej galaktyki. W pierwszym momencie mapa ta jest tylko schematyczna; potem ulega wygładzeniu. Jeśli ktoś nigdy się nie dziwił, to radzę przytrzymać klawisz 8 (pomniejszanie) przez kilkanaście minut.

Ikonka 3 służy do wyświetlania statusu statku. Przy jej kilkukrotnym użyciu możesz sprawdzić, jaki jest stan Twojego statku, co masz w ładowni, bądź też jaki jest Twój galaktyczny status. To Ty wybierasz, czy zostajesz uczciwym obywatelem, piratem czy szmuglerem.

Ikonka 4 zapewnia Ci łączność ze światem. Przy jej użyciu wołasz w kosmosie o pomoc, prosisz o pozwolenie startu z bazy (*Launch request*), czy też łączysz się ze stocznią, gdzie możesz swój statek poddać naprawie lub zakupić do niego nowe, lepsze wyposażenie.

Lista sprzętu uzupełniającego jest naprawdę imponująca. Zależnie od rodzaju planety i od stopnia jej poziomu technologicznego możesz kupować sobie przeróżne gadgety. Na przykład, znane wszystkim z ***Elite*** pociski tutaj dzielą się na kilka klas. Oczywiście, te wojskowe są najlepsze. Są też systemy ECM, które służą do niszczenia pocisków w locie. Nie muszę chyba dodawać, że przeciw wojskowym rakietom musisz używać lepszych systemów, niż przeciw tym zwykłym. Silników jest od wyboru do koloru. Pamiętaj, że te najlepsze, wojskowe, zużywają specjalne, droższe paliwo. Mały akceleratorek plazmowy też nikomu nie zaszkodzi. Takie prawie standardowe wyposażenie, jak autopilot, skaner czy autorefueller, powinno znaleźć się na wyposażeniu każdego statku.

Rzecz jasna, środki podróży możesz wymieniać na coraz to lepsze - o większym udźwigu i zasięgu. W kolumnach przy nazwie każdego statku podana została cena i różnica, jaką musisz dopłacić, by dany statek nabyć. Jeśli się uprzesz, to możesz też wymienić go na gorszy (zyskasz kupę szmalu, tylko co potem).

W bazie ikonka 4 łączy Cię również z giełdą (*Stockmarket*). Możesz tam zakupić przeróżne towary handlowe. Radzę nie kupować rzeczy tanich. Poza tym, uważaj na towary, które są na innych planetach nielegalne - interes jest opłacalny, ale możesz się spotkać z kontrakcją miejscowej policji. Dla biedniejszych "frontierów" istnieje możliwość zarobkowania na wywózce śmieci i materiałów radioaktywnych.

Ikonka 4 wprowadza Cię również w system ogłoszeniowy (*Biuletin Board*). Możesz się tam zapoznać z ofertami poszczególnych podróżników. Rozmowę prowadzi się, klikając na odpowiednie opcje na ekranie.

Gdy już wiesz, gdzie lecisz i co wieziesz, możesz poprosić o zgodę na start. Użyj do tego celu ikony 4, po czym wybierz pierwszą pozycję (*Lunch*). Na stacji orbitalnej reszta dzieje się automatycznie. Przy opuszczaniu planety, po uzyskaniu zgody, musisz wystartować sam, korzystając z ikony 7. Następnie, po dodaniu gazu klawiszem Return i krótkim przelocie nad globem, wznosisz się w kosmos.

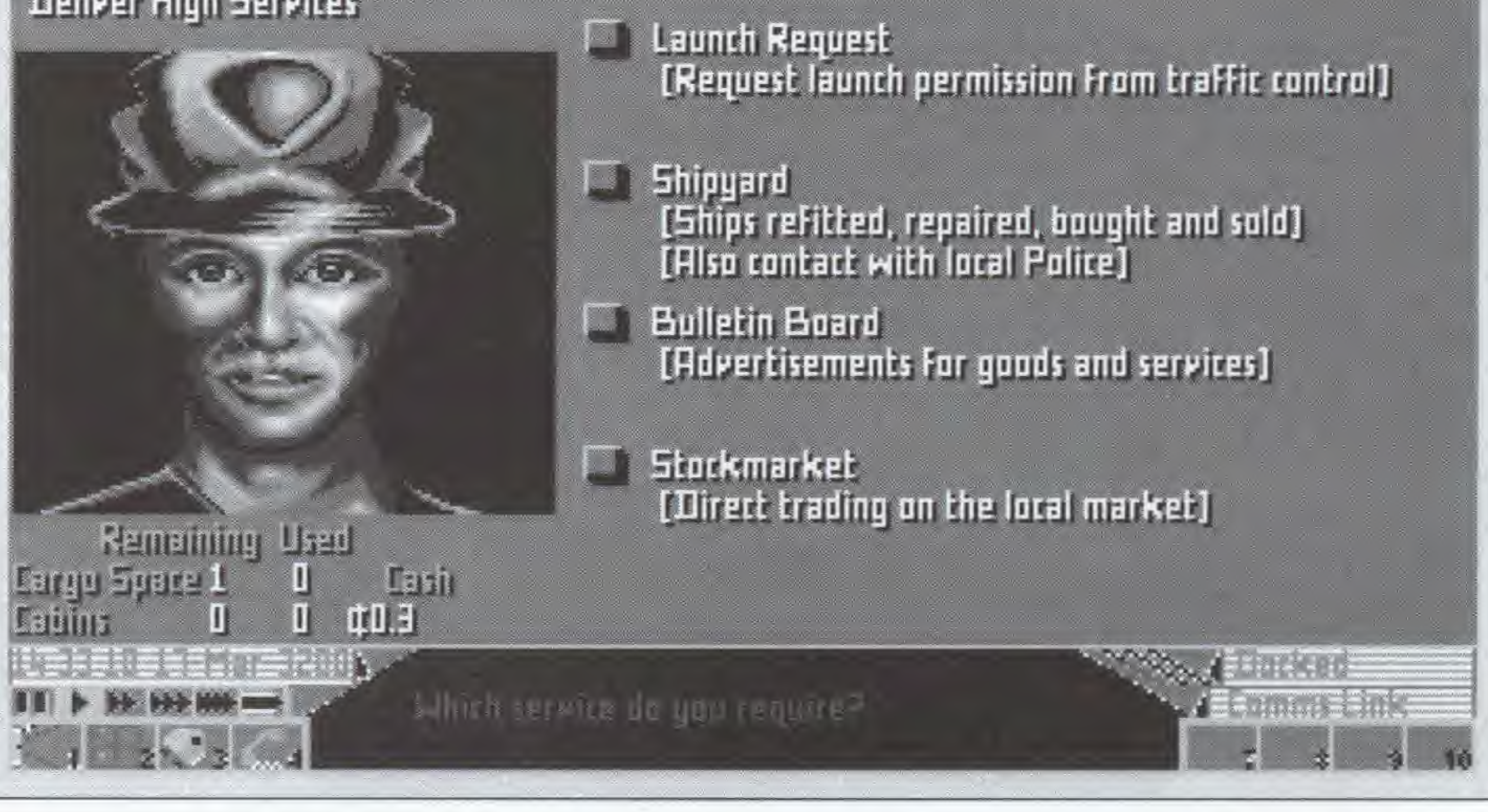
Jeśli na mapie wycinka naszej galaktyki zaznaczyłeś system, do którego chcesz lecieć i jest on w zasięgu Twojego statku, to wkrótce pod ikonką 8 pojawi się znaczek skoku w podprzestrzeń. Wystarczy ją tylko wybrać i po krótkiej turbulencji nowy system powita Cię fanfarami.

Czasem się zdarza, że w tym miejscu stwierdzisz brak paliwa. No cóż, wtedy pozostaje Ci tylko klinkąć ikonę 4 i wezwać pomocy, wybierając drugi komunikat. A potem długo, długo czekać.

Walki z piratami prowadzi się znacznie łatwiej, niż to miało miejsce w **Elite**. Pociski najlepiej trafiają z odległości jednego, dwóch kilometrów, choć zazwyczaj przeciwnik zdąży włączyć osłonę lub po prostu uciec. Znacznie lepszym (i tańszym!) sposobem jest strzelanie z lasera. Od razu ostrzegam, że namierzanie statku pirata za pomocą radaru i strzelanie z tzw. wolnej ręki, jest bardzo trudne, a prrzede wszystkim mało skuteczne. Tutaj potrzebny jest sposób. A wygląda on tak:

a). namierz przeciwnika, korzystając z radaru;

b). gdy ujrzysz statek pirata na ekranie głównym, choćby maleńki punkcik, kliknij na niego (pamiętaj o włączeniu opcji tunelowania namierzonego pojazdu);



c). włącz automatycznego pilota, który naprowadzi Cię na cel;

d). strzelaj, strzelaj, strzelaj (LPM lub Spacja);

e). w odległości jednego kilometra od przeciwnika szybko wyłącz automatycznego pilota i uciekaj na dystans powyżej kilkunastu kilometrów;

f). powtarzaj czynności **c-d-e** aż do skutku.

Po skończonej akcji spokojnie możesz kontynuować podróż. Przed włączeniem autopilota nie zapomnij ponownie ustawić cel lotu na mapie systemu, ponieważ zmieniłeś go w trakcie walki.

Obsługa dodatkowych urządzeń w czasie lotu odbywa się na drugim ekranie w miejscu radaru (zmiana następuje po kliknięciu na tym polu). Pociski trzeba oczywiście najpierw uzbroić (kliknąć na wybrany), a dopiero potem wystrzeliwać (ikona FIRE lub klawisz "M"), nie zaś na odwrót.

Lądowanie w stacjach orbitalnych jest dosyć proste. Jeśli musisz zrobić to sam, uważaj, żeby nie lecieć ze zbyt dużą szybkością, bo po prostu nie trafisz w dok. Jeśli dysponujesz autopilotem, to w ogóle nie ma o czym mówić.

Lądowanie na planetach jest nieco trudniejsze. Oprócz znalezienia portu docelowego ukrytego niejednokrotnie gdzieś pośród gór, powinieneś zapamiętać, w której przystani zostaniesz umieszczony. Czasami jest to nieistotne, czasami jednak wypatrzenie na pasie wielkiej dwójki czy jedynki może Ci uratować życie. Wejście w atmosferę lepiej wykonać samemu, gdyż autopilot nieco gubi się w tym temacie. Dopiero po zejściu na wysokość 10-20 metrów powierzasz sprawę autopilotowi lub ustawiasz statek poziomo (nie zapomnij wyjąć podwozie) i pozwalasz mu opaść.



Kilka porad:

Jeśli wybrałeś punkt 1, znajdujesz się na planecie Ross 154. Jest to okolica o tyle dobra, że nie grasują tu kosmiczni piraci. Twój statek jest wprawdzie mały i ma minimalny udźwig, ale za to wyposażony został w autopilota, który ułatwi pierwsze loty. Na początek zabierz paczkę na Fomalhaut. Potem możesz przewozić komputery z Wolfa 345 na okołoziemskie stacje orbitalne. Dalej radź sobie sam.

Jeśli wybrałeś którąkolwiek z pozostałych możliwości, wówczas Twój statek będzie znacznie lepszy, ale w wyposażeniu zabraknie autopilota. W tej sytuacji powinieneś pamiętać, że godzina do -1 to nie to samo, co sekunda do -1. Od około 100 tys. km/h zaczynają się kilometry na sekundę. Maksymalnie możesz uzyskać prędkość ponad 200 tys. km/s. Przy odległości rzędu 10 jednostek astronomicznych nie radzę jednak przekraczać 12 tys. km/s. Hamowanie rozpoczynasz przy odległości 7-8 jednostek astronomicznych. Jeśli Ci się przypomni w połowie drogi, że to już połowa, to możesz być pewny, że ze stoickim spokojem przelecisz obok wybranej planety i wyhamujesz daleko za nią.

Poza tym, staraj się nigdy nie zapomnieć o odpowiednim zapasie paliwa. Wezwanie pomocy bardzo rzadko daje skutek. W końcu kosmos to nie autostrada.

Nie popuszczaj piratom, ale obiektów Federacji (boi sygnalizacyjnych, baz, statków) nie waż się ruszać - policja zawsze będzie od Ciebie lepsza, przynajmniej na początku.

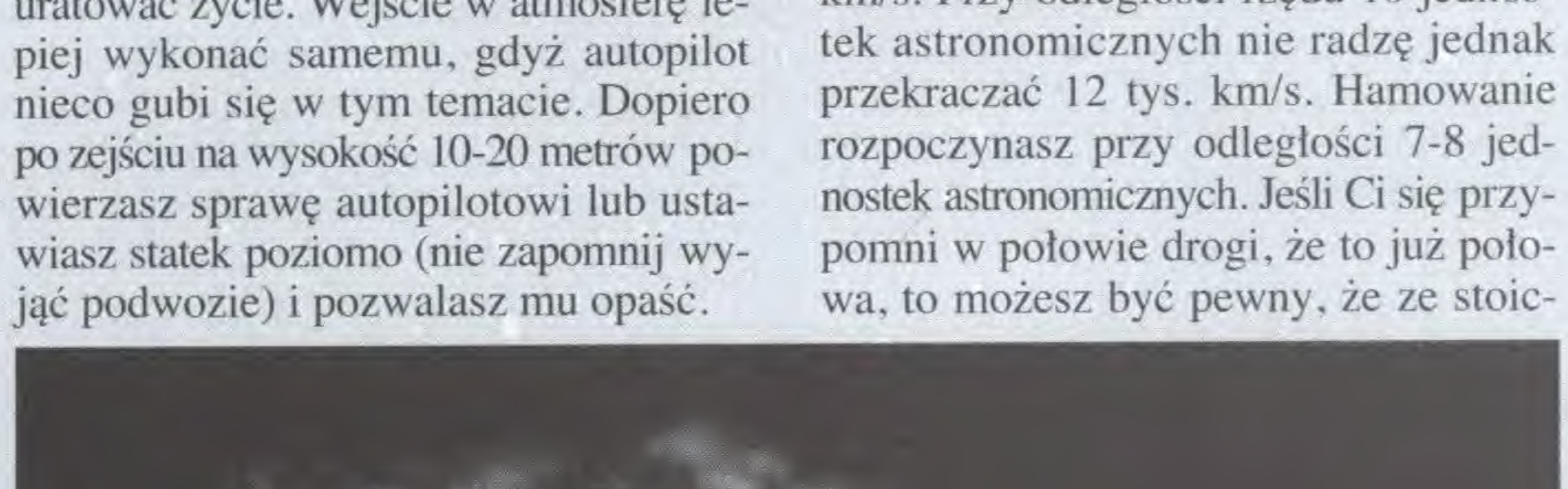
Dokowanie bez zezwolenia, podobnie jak bez wyciągniętego podwozia, zawsze kończy się tak samo - unicestwieniem Twojego statku.

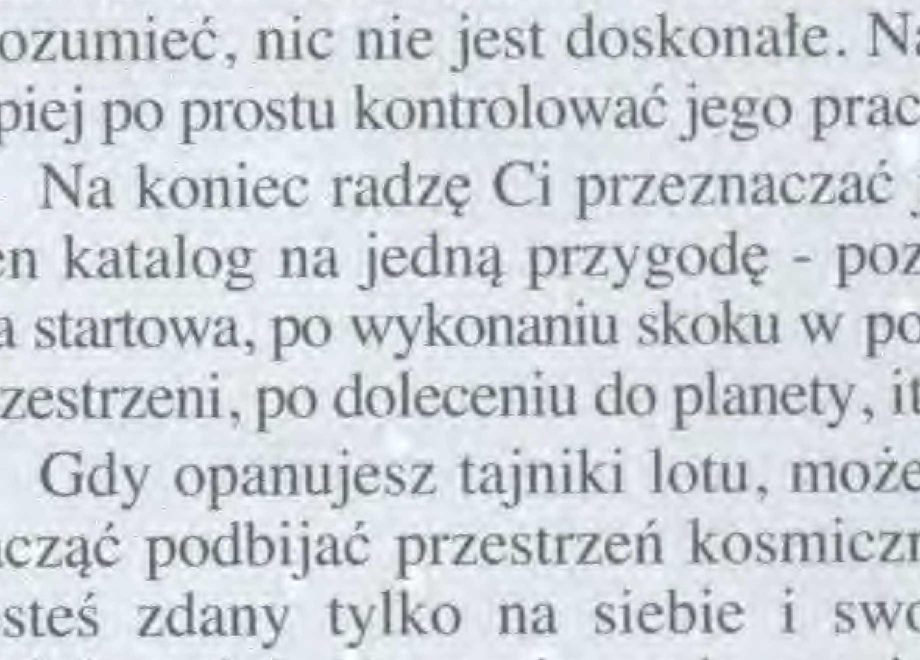
Po kilku lądowaniach z pewnością zauważysz, że Twój autopilot nie zawsze radzi sobie z dokowaniem. Powinieneś to zrozumieć, nic nie jest doskonałe. Najlepiej po prostu kontrolować jego pracę.

Na koniec radzę Ci przeznaczać jeden katalog na jedną przygodę - pozycja startowa, po wykonaniu skoku w podprzestrzeni, po doleceniu do planety, itd.

Gdy opanujesz tajniki lotu, możesz zacząć podbijać przestrzeń kosmiczną. Jesteś zdany tylko na siebie i swoje umiejętności. Na pocieszenie powiem Ci w tajemnicy, że gry tej z pewnością nie można skończyć, można ją jednak zacząć. I przepaść na amen. Życzę szerokiej przestrzeni.

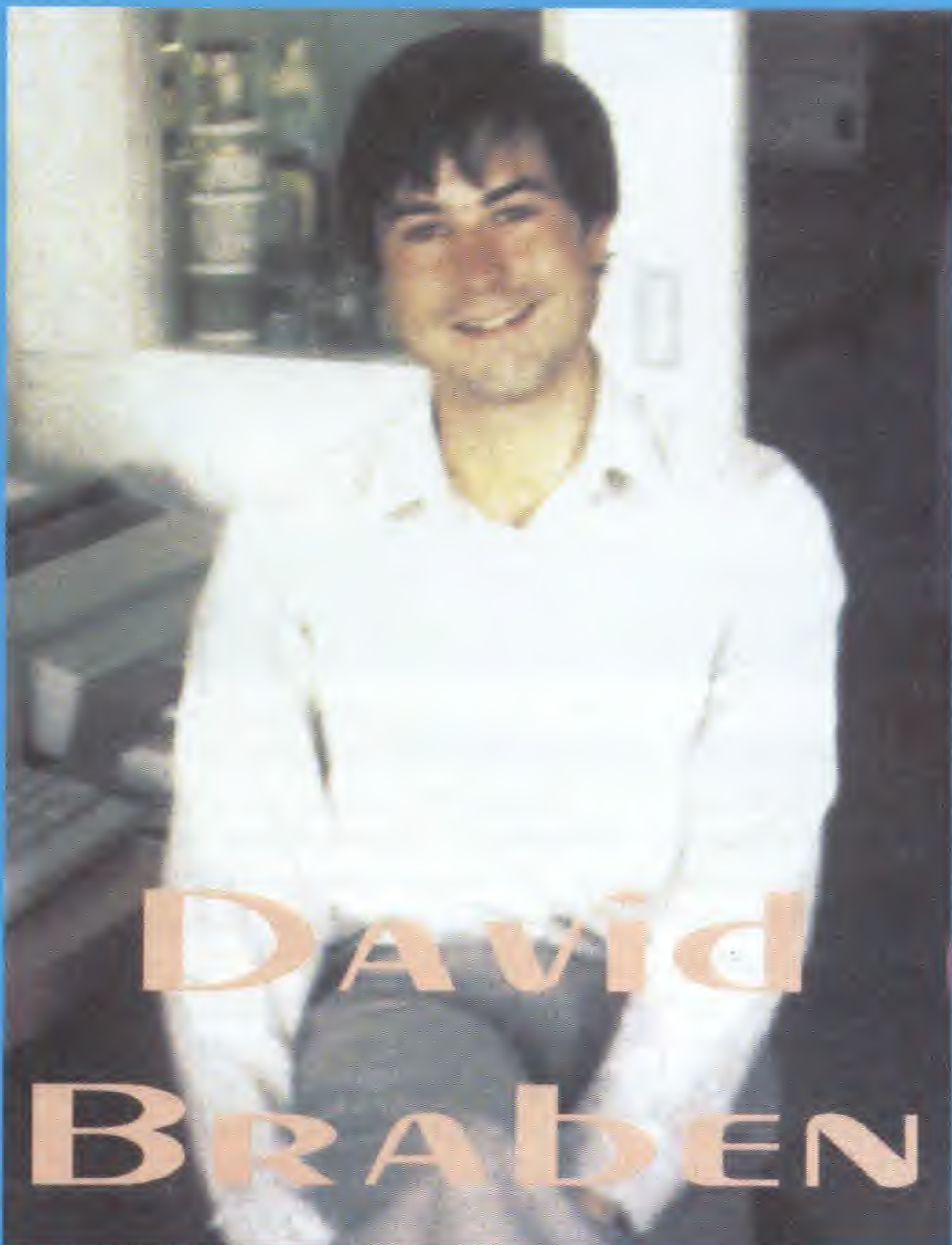
Tomasz Kokoszczyński





386SX,VGA SoundBlaster | 1Mb RAM | STE i ST

David Braben



Czy znacie Davida Brabena? Nigdy nie graliście w **Elite**? Nie dotarła do Was jego najnowsza gra, **Frontier**? No, kochani, to chociaż przeczytajcie kilka słów o tym człowieku, który już za życia przeszedł do amigowej historii.

David Braben tworzy swoje gry jak prawdziwy perfekcjonista - długo i solidnie. **Elite** pisał przez 10 lat! Oczywiście, nie był to czas, który spędził siedząc przed komputerem. Grę pisał wraz z przyjacielem w trakcie nauki. Studiował fizykę na uniwersytecie w Cambridge, który należy do jednego z lepszych na świecie. Wymagania mają tam całkiem niezłe, no ale dzięki temu taki dyplom się liczy. Zesztą David przeszedłby do amigowej historii nawet bez dyplomu. Jego **Elite** była określana jako najlepsza gra na komputery 8 bitowe. Pierwotnie napisana na BBC Micro została "przetłumaczona" na wszystkie zabawki tamtych czasów: C64, Apple II, ZX Spectrum, Atari i Amstrad PC. Każdy kto miał któryś z tych komputerów powinien się z nią zetknąć. Gra wyciska tyle, ile się da z tych maleńkich maszynek. W końcu została przerobiona również dla użytkowników Amig. Wielu z nich spędziło przy niej mnóstwo godzin, których wcale nie żałują. A i sam autor jest bardzo dumny ze swojej gry i uważa, że w pełni zdała próbę czasu.

Gra grą, a nauka nauką. David wkrótce został doktorem grafiki komputerowej. Tytuł ten dostał jakby przypadkiem. Jego zainteresowania nie ograniczyły się bowiem tylko do programowania, ale znalazł też czas na tworzenie grafiki komputerowej.

Po napisaniu **Elite** zaczął się interesować technikami obrazowania trójwymiarowego, czyli 3D. Co to takiego? Ach, przecież najlepsze gry to te, które wykorzystują takie obrazowanie; oferują możliwość poruszania się po ekranie komputera nie na płaskiej planszy, ale w trójwymiarowym świecie. Notabene w tej chwili panuje powszechne szaleństwo na tym punkcie i żaden system operacyjny (np. Workbench 3.0) "nie może" już się bez tego obejść.

Oprócz **Elite** David napisał kilka innych gier i programików demonstracyjnych, głównie na mało u nas znany komputer Acorn Archimedes. Najbardziej znaną była gierka **Zarch**, znana użytkownikom niektórych komputerów jako **Virus**. Polega to to na tym, że lata się takim malutkim stateczkiem nad ziemią, a kto będzie robił to dłużej, ten lepszy. Radzę Wam do niej wrócić, bo choć nie wciąga tak, jak **Elite**, czy **Frontier**, też ma swój urok.

Tak w ogóle to Braben nigdy nie chciał być tylko programistą. Poza liczeniem zer i jedynek interesowało go zawsze tworzenie własnej rzeczywistości. I faktycznie - wszystkie jego gry to oddzielne światy, w które grający wchodzi i zazwyczaj ma kłopoty ze znalezieniem drogi powrotnej.

David zawsze starał się wybierać najlepszy sprzęt, a fakt, że w tej chwili jego ulubionym komputerem jest Amiga 4000 pozostawiam bez komentarza. Miłość do Amigi objawiła się napisaniem następnej części **Elite**: **Frontiera**. Grę pisał przez 5 lat i każdy kto spróbuje usiąść do tej gry, spędzi przy niej długie godziny. Jej opis możecie sobie przeczytać w oddzielnym artykule. Początkowo gra przeznaczona była wyłącznie na Amigę, obecnie można w nią pograć także na pececie.

Co dalej? David Braben twierdzi, że nie rzuci się już samotnie na pisanie gry od początku do końca, ale... Za pieniądze, które już mu przynosi **Frontier** ma zamiar stworzyć grupę twórców pracujących nad tego typu grami. Jeśli tak się faktycznie stanie, to wkrótce możemy oczekiwać jeszcze lepszych gier utrzymanych w duchu **Frontiera**.

Sam David Braben uważa, że granie w gry jest rzeczą istotną w ludzkim życiu. Jeśli wziąć pod uwagę czas spędzany na graniu w gry video, to faktycznie ma rację. Czy jednak wszyscy są tak samo "normalnie" zadowoleni ze swoich pasji? Czy poza przyjemnością grania nie istnieje tak wiele innych wspaniałych przyjemności? Oczywiście, że istnieją i również David Braben z nich korzysta. Grajcie we **Frontiera**, ale tak jak on, bawcie się na różne sposoby swoim życiem. Na **Frontierze** świat się nie kończy, choć z drugiej strony ktoś może powiedzieć, że na nim właśnie się zaczyna...

Magazyn "Amiga Power" przeprowadził z Davidem Brabenem wywiad (trochę szalony, zresztą), którego fragmenty publikujemy poniżej.

- W co wierzysz?

- Każdy powinien zachowywać się w stosunku do innych tak, jakby chciał, aby inni zachowywali się w stosunku do niego.

- Jaki jest Twój najważniejszy obiekt pożądania?

-Wiedza.

-Co masz w kieszeniach?

-Pieniądze, klucze, chusteczkę do nosa.

-Jeśli mógłbyś przenieść się w świat jakiejś gry komputerowej, którą byś wybrał?

-Głupie pytanie - oczywiście, Frontier.

-Czy gry video zabijają muzykę pop?

-Nie.

-Jaką książkę ostatnio czytałeś?

-Godne pamięci wraki statków z XIX wieku (*tytuł oryginalny: Memorable Shipwrecks Of The Nineteenth Century; niestety, nie podano autora - przyp. red.*).

-Jaka jest najmilsza rzecz, którą do Ciebie powiedziano?

-Słowo: tak.

-Jak sądzisz, jaka rzecz mogłaby wywrzeć pozytywny wpływ na przemysł oprogramowania?

-Trochę oryginalności.

-Jaki chciałbyś mieć epitafium na swoim grobie?

-Bawił się swoim życiem i zmieniał ludzkie nastawienia.

-Trzymaj się David!

oprac. T. Kokoszczyński

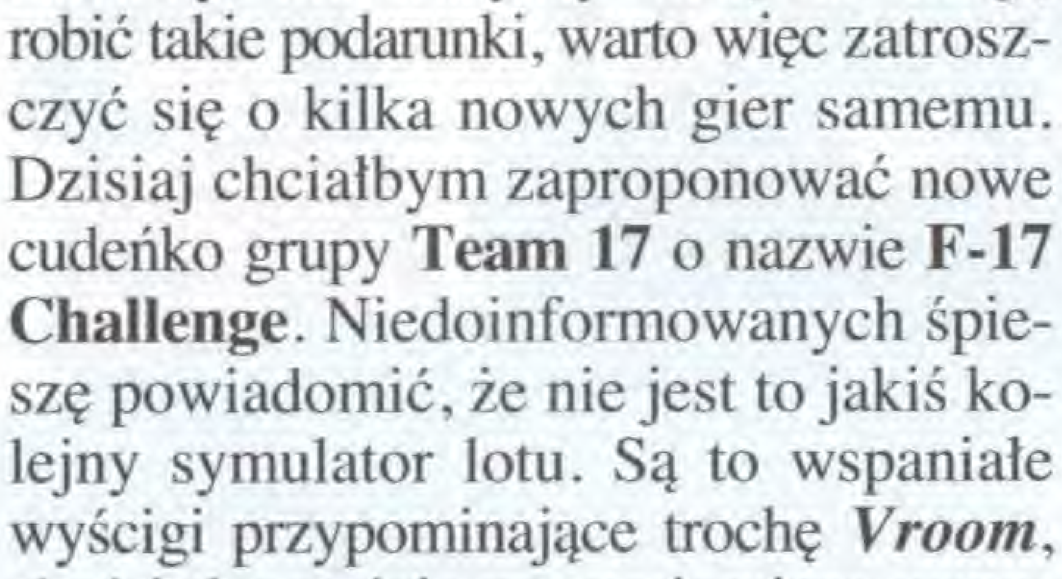

CICHA NOC
ŚWIĘTA NOC...



Producent: Team 17

Czas świąt to czas odpoczynku. Po kilku miesiącach zmagań szkolnych pora zakosztować trochę swobody. Co prawda maniacy komputerowi zawsze znajdą chwilkę dla swojej ulubionej zabawki, jednakże teraz spokojnie i bez stresów mogą zasiąść przed monitorem.

Najlepszym dla gracza prezentem pod choinkę jest oczywiście nowa gra. Niestety, nie wszyscy chcą lub mogą robić takie podarunki, warto więc zatroszczyć się o kilka nowych gier samemu. Dzisiaj chciałbym zaproponować nowe cudeńko grupy **Team 17** o nazwie **F-17 Challenge**. Niedoinformowanych śpieszę powiadomić, że nie jest to jakiś kolejny symulator lotu. Są to wspaniałe wyścigi przypominające trochę ***Vroom***, choć jednocześnie przewyższające wspomnianą grę w każdym calu. Przede wszystkim obsługa jest o wiele przyjemniejsza dla użytkownika. Samochód jest bardziej podatny na sterowanie joystickiem i trzyma się nawierzchni. W grze ***Vroom*** wchodząc w zakręt z góry było wiadomo, iż nie ma szans na wyhamowanie, tutaj uniknięto tego problemu. Również elementy graficzne zostały poprawione na korzyść. Poszczególne składniki krajobrazu pogłębiają doznania widza. Do tego doskonała muzyka i efekty specjalne - wszystko na wysokim poziomie. Czyż może być coś wspanialszego?



Na początku wita Cię lista czterech menu:

1. Practice - opcja treningowa.
2. Race Single Circuit - pojedynczy wyścig.
3. World Championship - udział w mistrzostwach świata.
4. Options - menu pomocnicze.

Opis poszczególnych opcji zacznijmy od ostatniego menu. Znajdują się tutaj:

a). Car - wybór odpowiedniego koloru Twojego bolidu.

b). Gears - wybór skrzyni biegów (Manual - zwykła; Auto - automatyczna).

c). Accelerate - przyspieszenie (Button - wciśnięcie fire; Stick - ruch joysticka do przodu).

d). Laps - liczba okrążeń (5, 8, 10, 15), przy ustawieniu rodzaju gry na Normal, oraz 3 okrążenia przy Arcade

e). Game Mode (Normal; Arcade).

f). Level - poziom trudności (Average; Pro; Rookie; Auto - tylko przy poziomie Arcade).

g). Edit Names - edycja własnej listy startujących graczy. Po wpisaniu żądanych nazwisk należy najechać na środkową dyskietkę u góry ekranu w celu zapisu listy. Wgrywanie nowej listy odbywa się poprzez najechanie na najbardziej na lewo wysuniętą dyskietkę u góry ekranu.

h). Reset Best Laps - jeżeli stwierdzisz, że wyniki są zbyt duże, a nie jesteś jeszcze taki dobry i chcesz pochwalić się, że wszystkie rekordy tras należą do Ciebie, użyj tej opcji, która skasuje wszystkie rekordy tras.

i). Exit - opuszczenie tego menu.

Kolejnym menu jest Practice. W jego skład wchodzą następujące opcje:

a). Opponents On/Off - ściganie się z przeciwnikami lub bez przeciwników.

b). Cancel - rezygnacja z treningu.

Możesz się tutaj wykazać umiejętnościami kierowcy rajdowego, względnie nauczyć jeździć. Niestety, opcja treningowa pozwala ćwiczyć tylko na torze we Włoszech. Twórcy wyszli z założenia, że każdy, kto ukończy trening, z pewnością poradzi sobie w każdym innym wyścigu. Świadczy o tym fakt, że do pokonania jest aż 99 okrążeń!

Po odpowiednim treningu możesz spróbować sił w pojedynczym wyścigu - Race Single Circuit. Do wyboru masz 16 różnych tras w różnych państwach: Południowej Afryce, Meksyku, Brazylii, Hiszpanii, San Marino, Monaco, Canadzie, Francji, Wielkiej Brytanii, Niemczech, Irlandii, Belgii, Włoszech, Portugalii, Japonii i Australii. Masz tutaj następujące opcje :

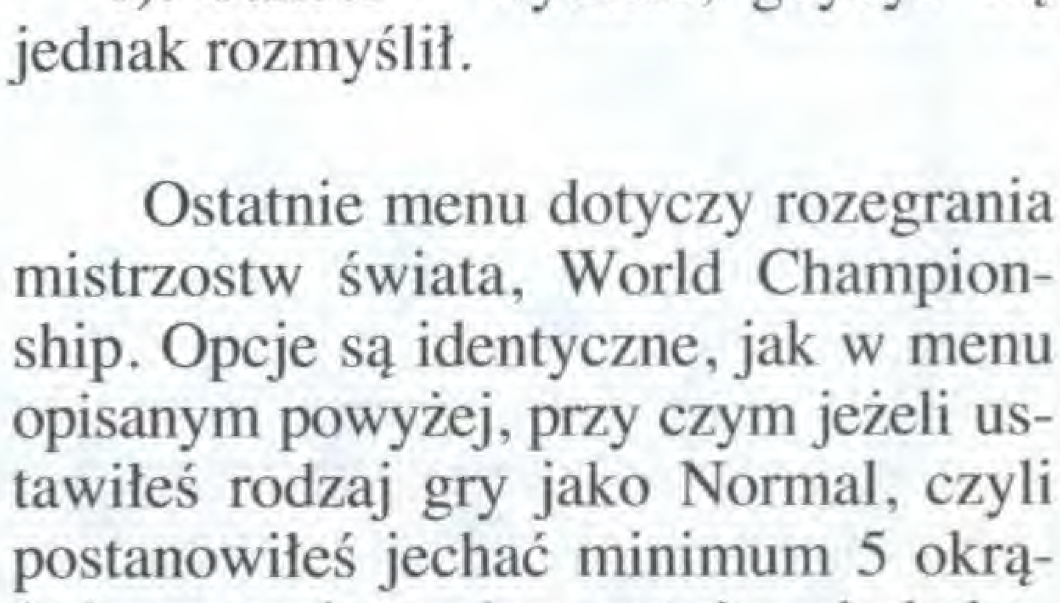
a). Qualify - wyścig treningowy o miejsce startowe.

b). Race Circuit - właściwy wyścig wraz z 21 samochodami.

c). Cancel - wybierz, gdybyś się jednak rozmyślił.

Ostatnie menu dotyczy rozegrania mistrzostw świata, World Championship. Opcje są identyczne, jak w menu opisanym powyżej, przy czym jeżeli ustawiłeś rodzaj gry jako Normal, czyli postanowiłeś jechać minimum 5 okrążeń, to możesz skorzystać z dodatkowej opcji Disk, na której możesz zapisać stan gry po każdym etapie. Po najechaniu na tę opcję ukazuje się sześć ponumerowanych dyskietek. Nie oznacza to wcale, że możesz nagrywać na sześciu dyskietkach. Zapisywanie odbywa się na drugim dysku, gdzie możesz zgrać sześć różnych stanów gry.

Przed każdym wyścigiem pojawiają się krótkie informacje dotyczące rekordu i nazwy toru oraz prognozy pogody. W rzeczywistości prognoza pogody ma zwykle to do siebie, że nie zaw-



sze się sprawdza, jednakże tutaj jest ona zawsze prawdziwa.

Sam wygląd gry jest następujący. Jak i w grze *Vroom*, widzisz tył samochodu. U góry umieszczone jest menu składające się z:

1. Lap Time - czas okrążenia, w jakim właśnie jedziesz.
2. SPD km/h - prędkość w kilometrach na godzinę (najwyższa moja prędkość to 321 km/h).
3. Gear - numer aktualnego biegu.
4. Damage - uszkodzenie w procentach. Każde zjechanie na pobocze, uderzenie w tablicę reklamową czy w samochodód powodują zniszczenia Twojego pojazdu. Jeżeli poziom uszkodzeń dojdzie do 100%, wówczas zostajesz zdyskwalifikowany. Dlatego też musisz uważnie obserwować poziom uszkodzeń i jeśli stwierdzisz, że nie ukończysz następnego okrążenia, wówczas zjedź na parking, gdzie czekają na Ciebie mechanicy.
5. Best Opponent - odległość do najbliższego rywala, który jest przed Tobą lub jeśli jesteś pierwszy, odległość najbliższego rywala, który jest za Tobą
6. End Of Lap - odległość, jaka pozostała do ukończenia etapu.
7. Best Lap - najlepszy czas etapu.
8. Lap - liczba okrążeń jakie pozostały do końca.
9. Pos - pozycja, którą aktualnie zajmujesz.

Tak w ogólnym zarysie przedstawia się **F-17 Challenge**. Jest to zdecydowanie najlepsza gra samochodowa, która "chodzi" na każdym rodzaju Amigi (również na A600). Być może zwolennicy ***Formuły 1 Grand Prix*** zrobionej przez MicroProse będą innego zdania, ale moim zdaniem trudno tutaj porównywać ze sobą te dwie gry, ponieważ są one zdecydowanie różne.

Szybka animacja i łatwość sterowania bolidem wpływają na podniesienie poziomu gry. Szkoda tylko, że **Team 17** nie pomyślał o wprowadzeniu możliwości gry dla dwóch kierowców, co zapewne zwiększyłoby rzeszę zainteresowanych.

F-17 Challenge jest grą, którą można ukończyć przez Święta, czy jednak uda Ci się wygrać wszystkie 16 etapów?

Arkadiusz Matczyński

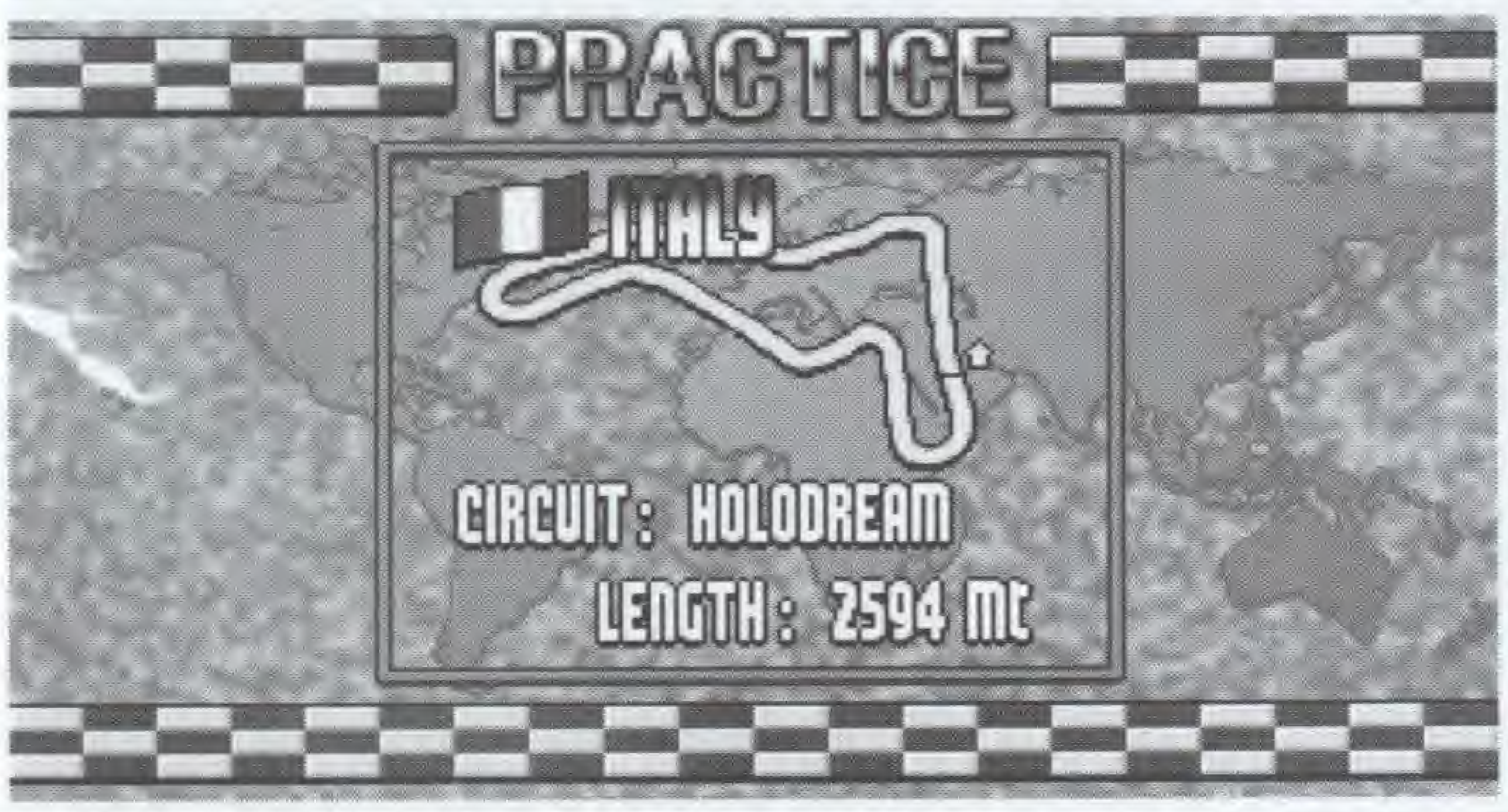

1 Mb RAM















Producent: Millenium

Na pierwszy rzut oka gra przypomina ogranego i klasycznego ***Boulderdasha***. W rzeczywistości jednak **Diggers** kojarzy się bardziej z ***Lemmings*** lub ***Humans***, gdzie zadaniem gracza jest zwykłe przetrwanie, ale też zdobycie pewnej ilości punktów (energii, mocy czy czegokolwiek innego), zanim zdoła to zrobić komputer. W tym konkretnym wypadku chodzi o zebranie odpowiedniej ilości klejnotów ukrytych gdzieś w ziemi. Oczywiście, ich położenie generowane jest losowo.

Na wybór pomiędzy kopaczami jest możliwy dzięki przyciśnięciu zielonego przycisku, przycisk niebieski uruchamia menu. W wersji na Amigę (kości AGA) służy temu przyciśnięcie prawego przycisku myszki. Najważniejsze z pojawiających się ikon to te symbolizujące ruch i kopanie. Ich wybór powoduje pojawienie się kolejnego menu pozwalającego na konkretne ustalenie kierunku ruchu/kopania.

Na początku dokonujesz wyboru rasy kopaczy. Są to:

- *FTargs* - bardzo odporni i szybko zdrowiejący po upadku lub ataku wrogich kopaczy.
- *Habbish* - zagadkowe postacie w habitach. Bardzo inteligentni, ale szybko popadający w znudzenie. Ich specjalność to teleportacja.
- *Grablins* - zabawni staruszkowie. Dobrzy górnicy, ale niezbyt silni i agresywni.
- *Quarriors* - co prawda niezbyt szybcy w kopaniu, ale bardzo mocni i cierpliwi. Świetni wojownicy.

W momencie, gdy któryś z Twych podwładnych znajdzie klejnoty, może je sprzedać w kantorze (wejście po lewej stronie budynku). Każdy z trzech znajdujących się tam kupców skupuje w danym momencie tylko jeden rodzaj kamieni. Z biegiem czasu ceny zmieniają się, tak więc często trzeba trochę poczekać ze sprzedażą. Zarobione pieniądze możesz od razu wydać w sklepie (wejście po prawej stronie budynku). Oferowane tam towary to:

- ***Inflatable Boat*** (ponton). Potrzebny jest na terenach obfitujących w podziemne jeziora i strumienie.
- ***Train*** (wagonik). Pozwala transportować ładunki tam i z powrotem. Oczywiście jeśli położyłeś wcześniej tory.
- ***Track*** (tory). Kupujesz od razu pięć segmentów.
- ***Telepole*** (teleporter). Pozwala przenosić się z powierzchni do miejsca, gdzie został zamontowany.
- ***Small tunneller*** (mały kombajn). Bardzo użyteczny.
- ***Large tunneller*** (duży kombajn). Bardzo szybki, ale drogi. Nie wart nabycia na pierwszych etapach.
- ***Vertical digger*** (korkociąg). Bardzo szybki.
- ***TNT map*** (mapa). Pozwala na obejrzenie całego terenu.
- ***Lift*** (winda). Warta zamontowania w długich pionowych kanałach wykopanych przy pomocy ***Vertical diggera.***
- ***Explosives*** (materiały wybuchowe). Użycie nie wymaga objaśnień.
- ***Flood gate*** (śluza). Chroni nie tylko przed powodzią, ale także przed intruzami czyli kopaczami kierowanymi przez komputer.
- ***First aid kit*** (pakiet pierwszej pomocy).











Poruszając się po podziemnych kanałach, napotykasz mnóstwo niebezpiecznych sytuacji. Przede wszystkim, na poszukiwania skarbów udali się również kopacze kierowani przez komputer. Musisz uważać, aby wszedłszy uprzednio do Twych kanałów nie wzięli zebranych przez Ciebie klejnotów. Poza tym, jak przystało na ludzi czynu, górnicy należący do przeciwnych ekip wybitnie się nie lubią i każde ich spotkanie kończy się bójką. Prócz tego, możesz napotkać wiele innych podejrzanych stworów czy też śmiercionośnych roślin. Oto ich mały wykaz:

- ***Sand worms*** - ogromne stwory żyjące głęboko pod ziemią.
- ***Woolly mammals*** - mamuty, których skamieniałe pozostałości zalegają w pewnych rejonach.
- ***Eggus Horribillis*** - tajemnicze jaja, których zawartość wnika do ciała kopacza, zamieniając go w postać podobną z filmu ALIENS.
- ***Stegosaurus*** - zazwyczaj uległy, ale zaatakowany roztrzaskuje swe ofiary o ściany korytarzy.
- ***Velociraptor*** - każdy, kto widział Jurrasic Park, wie że na widok tego potwora trzeba jak najszybciej brać nogi za pas.
- ***Fungus Kaleidoscopus*** - z wyglądu niczym się nie różni od innych grzybków, ale może zjeść kopacza w jednym kawałku.
- ***Triffidus Carnivorus*** - żyje w lasach ukryty w listowiu i ma wilczy apetyt na górników.

Twoi pracownicy nie cierpią bezczynności i zbyt długiego wykonywania tego samego zadania. W takiej sytuacji sygnalizują swoje zniecierpliwienie żółtym kolorem dookoła ich numeru w status panel. Gdy to się stanie, lepiej szybko znaleźć dla nich jakąś robotę, gdyż w pewnym momencie zdecydują się na samodzielne działanie, co może być brzemienne w skutkach.

Ogólnie rzecz biorąc, Twoje zadanie polega na spenetrowaniu wszystkich fragmentów terenu przedstawionych na mapie. Po ukończeniu swej misji na jednym z nich możesz przejść do jednego z sąsiadujących, posługując się przy wyborze symbolem oznaczającym cechy terenu. Wbrew pozorom różnice pomiędzy poszczególnymi krainami są dosyć duże. Krótka charakterystyka każdego z nich to:



- ***Grassland.*** Pokryte sawanną równiny; pod powierzchnią rzeki, jaskinie i dużo skamieniałości.
- ***Forest.*** W lesie rosną drzewa, a jeśli drzewa, to i korzenie, a jeśli korzenie, to trudno kopać itd, itp.
- ***Desert.*** Pod piaskami pustyni kryją się ogromne skały i... jeziora.
- ***Ice.*** Tu przydadzą się zapory przeciwko zalaniu. Topniejące lodowce to wielkie niebezpieczeństwo.
- ***Island.*** Nic specjalnego, jeśli nie liczyć istnienia podwodnych połączeń między wyspami.
- ***Mountains.*** Skaliste wzgórza i zasypane kamieniami doliny oznaczają mało miejsc do kopania. Niemniej pod powierzchnią znajdziesz sporo pieczar i podwodnych źródeł.
- ***Rocky ground.*** Przypomina trochę wielki kanion. Dużo zalanych wo-

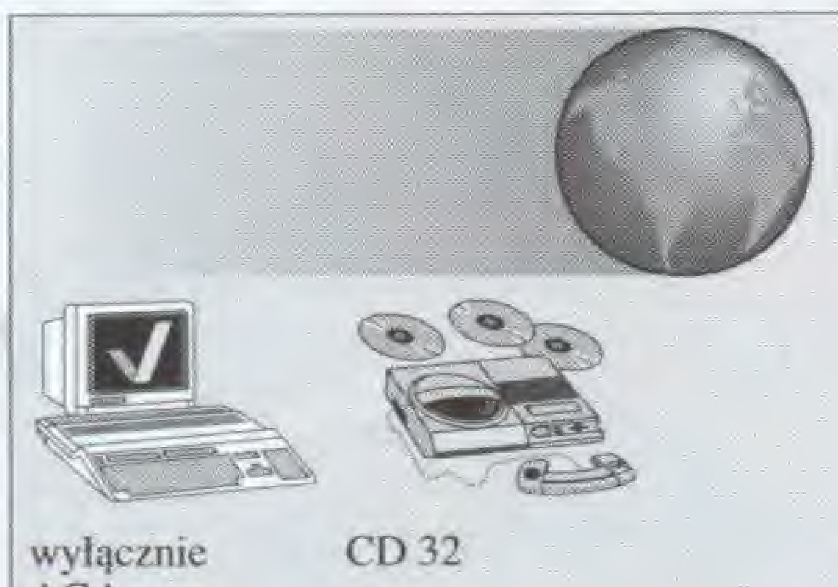


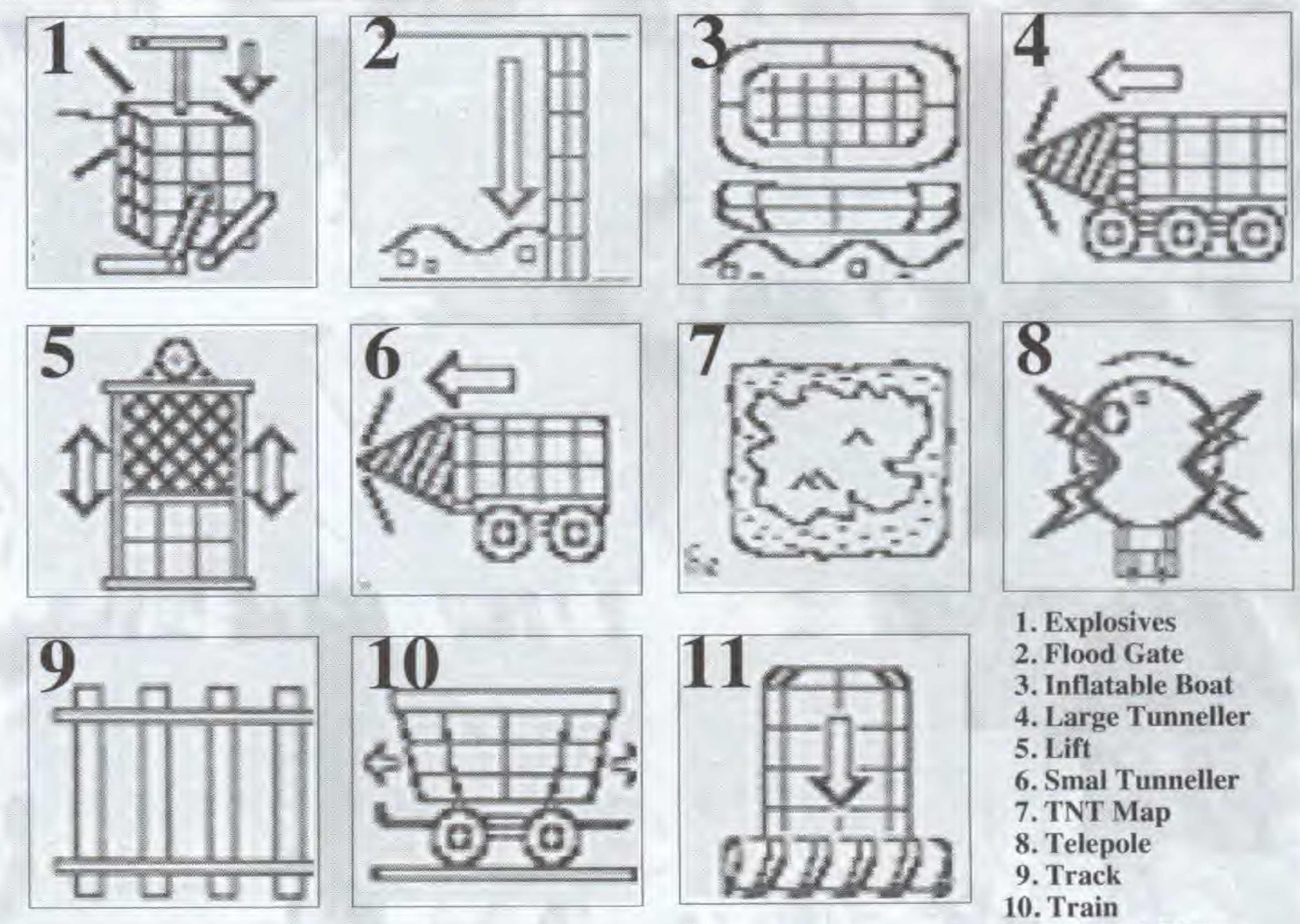
dą jaskiń i pasaży zamieszkanych przez dusze potępionych poszukiwaczy złota.

Zasadniczym plusem gry jest niewątpliwa wolność w operowaniu wszelkimi urządzeniami i walce z przeciwnikiem. Jak w każdej tego typu grze należy wypracować sobie swoją własną taktykę i dobrze, że tutaj możliwości jej tworzenia są nieograniczone. Na przykład na pierwszych etapach nie warto wydawać pieniędzy na kosztowny sprzęt i lepiej szybko zgromadzić sumę wymaganą do prześcia na następny. Nie warto też tracić czasu na poszukiwania i noszenie do sprzedaży wszystkich klejnotów, gdyż ich wartość jest zróżnicowana (ceny jaspisów, diamentów i rubinów mają się jak 1 do 12 i do 30). Poza tym warto wykorzystać możliwości płynące z użycia blokad i materiałów wybuchowych przeciwko wrogim kopaczom. I jeszcze jedno, jak już coś wysadzasz, to uważaj, żebyś nie spowodował powodzi. Górnicy nigdy nie zdawali egzaminu na kartę pływacką (czytaj: nurka).

Diggers to jedna z najlepszych gier na CD32. Jakość obrazu i animacji jest zaskakująca. Co do muzyki, to jak nietrudno się domyślić, możesz sobie do woli słuchać tajemniczo brzmiących kompozycji przypominających utwory Tangerine Dream i cieszyć się ich "kompaktową" jakością (najlepiej używać słuchawek podłączonych bezpośrednio do urządzenia). Oczywiście, wersja na klasyczny komputer (A1200 lub A4000) jest uboższa w oprawie graficzno-muzycznej, ale i tak nieźle się prezentuje. W sumie, polecam grę każdemu, kto gustuje w grach strategicznych, handlowych i logicznych, bo **Diggers** jest mieszaniną właśnie takich odmian. Rzecz jasna, najlepiej będą się bawili "lemmingoidzi" i "humanoidzi". No i "maniacy od wszystkiego", ale u nich to normalne.

Mały Misio





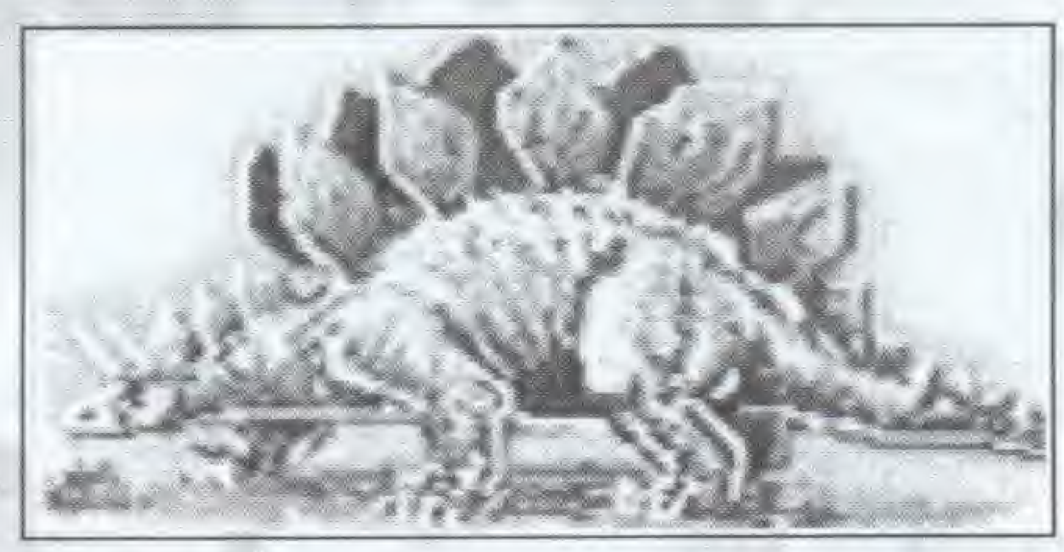
1. Explosives
2. Flood Gate
3. Inflatable Boat
4. Large Tunneller
5. Lift
6. Smal Tunneller
7. TNT Map
8. Telepole
9. Track
10. Train
11. Vertical Digger



Eggus Horribilis



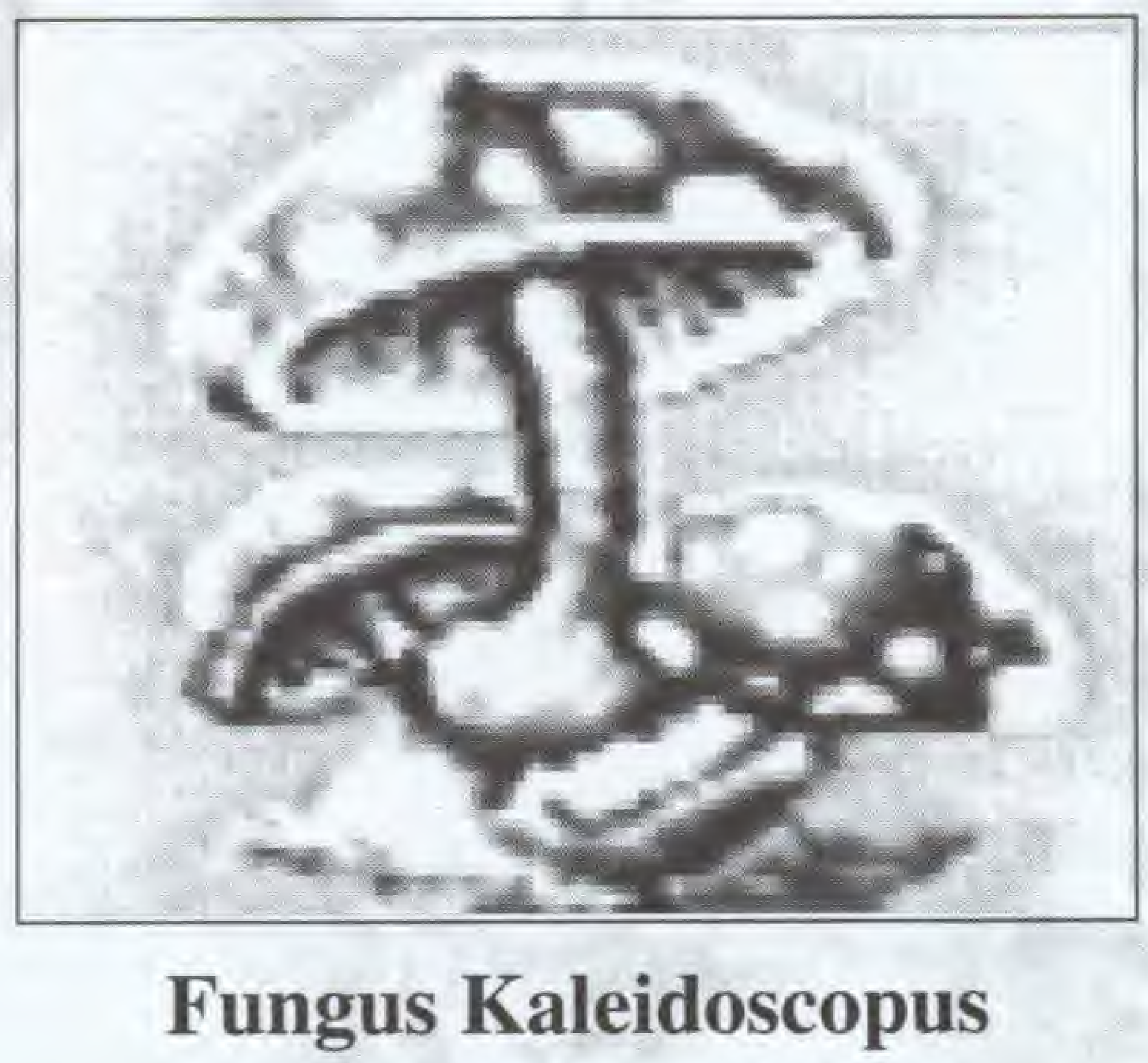
Sand Worms



Stegosaurus



Woolly Mammals



Fungus Kaleidoscopus



Triffidus Carnivorus

SKLEP·SKLEP·SKLEP·SKLEP·SKLEP

DROGI CZYTELNIKU!

Na stronach 31 i 34 zamieszczamy listę gier, którymi ŚGK dysponuje. Są to wersje oryginalne, wszystkie zaopatrzone w polskojęzyczną instrukcję obsługi.

Jeśli zdecydujesz się kupić jakiś tytuł (możesz wybrać kilka), wówczas odszukaj odpowiedni blankiet na końcu ŚGK i prawidłowo go wypełnij. Wpisz numer zamawianej pozycji, jej pełny tytuł, ilość egzemplarzy, cenę gry oraz kwotę będącą sumą wpłaty.

Po opłaceniu rachunku na poczcie lub w banku (kiedy otrzymamy potwierdzenie o wpływie sumy na nasze konto) niezwłocznie zrealizujemy zamówienie.

UWAGA! Nie przyjmujemy zamówień za zaliczeniem pocztowym.

UWAGA! Symbol "*" w cenniku oznacza, że program jest w tej chwili niedostępny.

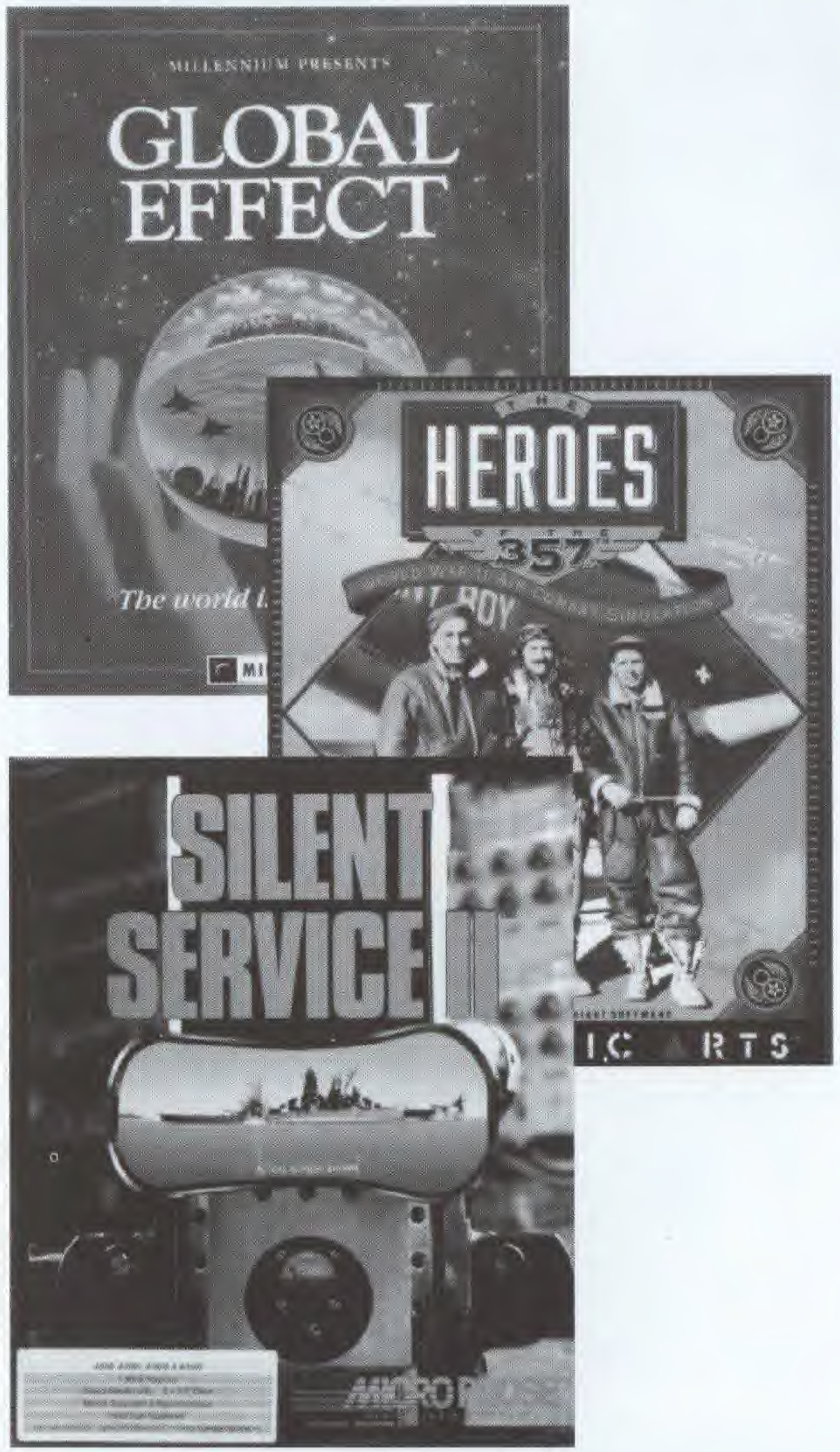
W związku z wprowadzeniem podatku VAT informujemy, że wszystkie ceny w SKLEPIE ŚGK wzrosły o ok. 22% ich poprzedniej wysokości.

Lp.	Tytuł	Format	Producent	Nośnik	Wymagania	Cena
1.	Aces of the Pacific	PC	Electronic Arts	3.5"	min. 386 SX, 2Mb, VGA	*
2.	AV-8B Harrier Assault	PC	Domark	3.5"	min. 386 SX, 2Mb	550.000,-
3.	AV-8B Harrier Assault	AMIGA	Domark	3.5"	1Mb	550.000,-
4.	Buzz Aldrin's Race into Space	PC	Electronic Arts	3.5"		*
5.	Car and Driver	PC	Electronic Arts	3.5"	2 Mb RAM, VGA	480.000,-
6.	Carriers at War	PC	SSG	3.5"	EGA, VGA	430.000,-
7.	Castles II	PC	Electronic Arts	3.5"	VGA	*
8.	Civilization	AMIGA	MicroProse	3.5"	1Mb	520.000,-
9.	Civilization	PC	MicroProse	3.5"; 5.25"	EGA, VGA	550.000,-
10.	Desert Strike	AMIGA	Electronic Arts	3.5"	1Mb	430.000,-
11.	Fairy Tales	PC	Sierra	3.5"	VGA	580.000,-
12.	F117A	PC	MicroProse	3.5"	VGA	*
13.	Global Effect	PC	Millennium	3.5"; 5.25"	VGA	*
14.	Gunship 2000	AMIGA	MicroProse	3.5"	1Mb	600.000,-
15.	Gunship 2000	PC	MicroProse	3.5"	VGA	600.000,-
16.	Incerdible Machine	PC	Sierra	3.5"	386SX, VGA	430.000,-
17.	King's Quest V	AMIGA	Sierra	3.5"	1Mb, HDD lub 2 FDD	*
18.	King's Quest V	PC	Sierra	5.25"	VGA, min. 10Mb HDD	*
19.	King's Quest VI	PC	Sierra	5.25"	VGA, min. 10Mb HDD	700.000,-
20.	Larry I	PC	Sierra	5.5"	VGA	510.000,-
21.	Larry I	AMIGA	Sierra	5.5"	1Mb	510.000,-
22.	Larry V	PC, MAC	Sierra	3.5"	VGA	720.000,-
23.	Larry V	PC	Sierra	3.5"	VGA	680.000,-
24.	Larry V	AMIGA	Sierra	3.5"	1Mb	680.000,-
25.	Lure of the Temptress	AMIGA	Virgin Games	3.5"		490.000,-
26.	Lure of the Temptress	PC	Virgin Games	3.5"		490.000,-
27.	Magic Candle II	PC	Electronic Arts	3.5"; 5.25"	VGA	*
28.	Michel Jordan in Flight	PC	Electronic Arts	3.5"	386-16, 2Mb, 3,5 HDD, VGA	*
29.	Populous II	PC	Electronic Arts	3.5"	VGA	470.000,-
30.	Populous II	AMIGA	Electronic Arts	3.5"	1 Mb	300.000,-


że wszystko działa,
to z pewnością musiałeś
coś przeoczyć.
topień głupoty twojego
postępowania jest wprost
proporcjonalny do liczby
Element brany losowo z
grupy o 99% wiarygodności będzie
należał do pozostałego 1.
Natura zawsze
stoi po stronie zła.
PRAWA PUDDERA
1: Wszystko, co zaczyna się dobrze, kończy się źle.
2: Wszystko, co zaczyna się źle, kończy się jeszcze gorzej.
ic nie idzie
tak łatwo, jak
a to wygląda.
im program dłuższy,
tym mniej sprawny.
KOMENTARZ O'TOLE'A DO PRAW MURPHY'EGO
Murphy był optymistą.
TWIERDZENIE STOCKMAYERA
Teza 1: Jeżeli problem wydaje się łatwy, to jest trudny.
Teza 2: Jeżeli problem wydaje się trudny, to jego rozwiązanie jest prawie niemożliwe.
ie ma programów doskonałych,
są tylko takie, w których nie
naleziono jeszcze błędów.


Świat Gier Komputerowych
PRAWA MURPHY'EGO
Jeżeli coś może się popsuć w wielu miejscach, to pierwsze uszkodzenie nastąpi tam gdzie wyrządzi najwięcej szkód.
Jeżeli tylko coś może się popsuć, to na pewno się popsuje.
Jeżeli przewidziałeś cztery możliwe awarie i zabezpieczyłeś się przed nimi, to natychmiast wydarzy się piąta, na którą nie byłeś przygotowany.
Sprawy pozostawione samym sobie zmieniają się ze złych na gorsze.
Nie wierz w cuda, polegaj na nich.
Jeżeli wydaje ci się

SKLEP·SKLEP·SKLEP·SKLEP·SKLEP



Lp.	Tytuł	Format	Producent	Nośnik	Wymagania	Cena
31.	Prince of Persia	PC	Domark	3.5"; 5.25"	Herc., EGA, VGA	110.000,-
32.	Quest for Glory III	PC	Sierra	3.5"	AT, MCGA, VGA	590.000,-
33.	Rome AD 92	PC	Millennium	3.5"	VGA	400.000,-
34.	Rex Nebular	PC	MicroProse	3.5"	640Kb RAM, VGA, MCGA	600.000,-
35.	Silent Service II	AMIGA	MicroProse	3.5"	1Mb	*
36.	Strike Commander	PC	Origin	3.5"	386-25, 4 MB, 27 HDD, DOS 5.0	800.000,-
37.	Theatre of War	PC	Electronic Arts	3.5"; 5.25"	2Mb (SVGA), 640Kb (VGA)	250.000,-
38.	Two Tower	PC	Electronic Arts		VGA	430.000,-
39.	Ultima VII	PC	Electronic Arts		VGA	740.000,-
40.	Ultima Underworld	PC	Electronic Arts		VGA	700.000,-
41.	Wing Comamander II	PC	Electronic Arts	3.5"	386 SX, 2Mb, VGA	*
42.	Wings of Fury	PC	Domark	3.5"; 5.25"	Herc., EGA, VGA	110.000,-
43.	Xenobots	PC	Nova Logic	3.5"	AT, 1 MB VGA	510.000,-
	KOLEKCJA KLASYKI KOMPUTEROWEJ					
44.	Chuck Yearer's Air Combat	PC	Electronic Arts	3.5"	EGA, VGA	260.000,-
45.	Harpoon	PC	Electronic Arts	3.5"	EGA, VGA	260.000,-
46.	Harpoon	Amiga	Electronic Arts	3.5"	1Mb	260.000,-
47.	Birds of Prey	PC	Electronic Arts	3.5";5.25"	EGA, VGA	250.000,-
48.	Birds of Prey	Amiga	Electronic Arts	3.5"	1Mb	250.000,-
49.	Heroes of the 357th	PC	Electronic Arts	3.5";5..25"	EGA, VGA	250.000,-
50.	MIG 29M	PC	Domark	3.5"	EGA,VGA	250.000,-
51.	MIG 29M	Amiga	Domark	3.5"	1Mb	250.000,-
	PROGRAMY UŻYTKOWE					
52.	Shadowlands	AMIGA	Domark	3.5"	1Mb	250.000,-
53.	Shadowlands	PC	Domark	3.5"	EGA, VGA	250.000,-
54.	Ort 3-4-5 (ortografia)	PC	IPS CG	3.5"; 5.25"	Herc., EGA, VGA	190.000,-
55.	Mno 3-4-5	PC	IPS CG	3.5";5.25"	Herc., EGA, VGA	150.000,-



Producent: Attic

Począwszy od legendy wprowadzającej w świat Arkanii, poprzez grafikę, aż do poziomu skomplikowania zadań stojących przed grającym, wszystko co znajdziesz w **Blade of Destiny** wydaje się być czymś mało odkrywczym. Jedyna cecha wyróżniająca grę, to jej rozmiary i stopień rozbudowania menusów pojawiających na każdym kroku. Wytrawny wielbiciel tego typu gier z pewnością ucieszy się na myśl, że może decydować o najmniejszych szczegółach dotyczących danej postaci czy jej działania, ale ogólnie rzecz biorąc wydaje się, że niemieccy programiści przesadzili w swych usilnych dążeniach do stworzenia jak najbardziej realnego świata.

Cóż, zdaję sobie sprawę, że to moje prywatne zdanie i jest bardzo prawdopodobne, iż znajdą się tacy, dla których odnalezienie Ostrza Przeznaczenia okaże się najwspanialszą przygodą - tak więc, dla nich właśnie kilka uwag i wskazówek.

Jak już wspomniałem, możliwości ingerencji w wygląd i cechy postaci są nieograniczone. Drużynę złożoną z sześciu osób możesz stworzyć sam, ale chcąc przebrnąć przez wszystkie możliwe opcje (płeć, typ postaci, poziom społeczny czy zawód, nie wspominając o kilkunastu czynnikach warunkujących odporność na różnego rodzaje zaklęcia, a nawet "zmysł muzyczny" - w grze pojawiają się instrumenty na których trzeba zagrać, wykonując jedno z wielu zadań) możesz spokojnie uznać pierwsze kilka(naście) godzin za stracone. W tej sytuacji najlepiej od razu wejść do gry, zdając się na wybór proponowany przez komputer.

Fabuła przedstawia się wręcz banalnie. Musisz znaleźć miecz - tytułowy *Blade of Destiny*. Aby tego dokonać, powinieneś najpierw skompletować rozdzieloną na kawałki mapę. Ani o jednym, ani o drugim nic nie wiadomo.

Na początku znajdujesz się, a jakżeby inaczej, w stolicy Arkanii, w świątyni, gdzie wznosisz modły. Ponieważ Twoje prośby nie zostają wysłuchane, "dajesz na tacę" - chłopiec ze skarbonką dziękuje, a Ty ponawiasz modły. I co? I nic (autorzy gry są Niemcami i "wyszukany" dowcip tylko to potwierdza). Wychodzisz ze świątyni i wędrujesz po ulicach. W mieście natrafisz na różnego rodzaje budynki, które na mapie przedstawiono w innych kolorach. Są to:

- sklepy z bronią;
- sklepy z ziołami;
- magazyny z różnościami, gdzie możesz nabyć wszystko - od pochodni, poprzez instrumenty aż po wytrychy (ostatnie bardzo potrzebne, gdy masz złodzieja w "swojej bandzie");
- "gabinety lekarskie";
- kuźnie (bardzo pomocne przy naprawianiu zniszczonej broni);
- gospody, gdzie możesz się posilić i przespać.

Będziesz także mijał wiele budynków mieszkalnych, do których możesz się włamać i... hm, powiedzmy, rozejrzeć za czymś. Tu moja rada: w stolicy lepiej tego nie próbuj, ponieważ miejscowa straż działa bardzo skutecznie.

Prócz tego w każdej miejscowości znajduje się kilka budowli charakterystycznych tylko dla niej. W stolicy są to na przykład wieża widokowa i słynna biblioteka z najstarszym zbiorem map (!).

Większe place to targowiska, gdzie można, jak to na rynku, nabyć różne rzeczy taniej, dostać manto albo stracić portfel. Tu właśnie masz największe możliwości "zasięgnięcia języka". Generalnie rzecz biorąc, opłaca się pogadać ze wszystkimi. Na przykład kowal, jak przystało na człowieka prostego i dobrodusznego, pozdrowiony ciepłym słowem i pochwalony za piękno swej pracy z przyjemnością wykona dla Ciebie jakąś pracę za darmo. Z kolei babinka z pewnością po kilkukrotnych odwiedzinach nie wytrzyma





i sama wyjawi coś o wydarzeniach w mieście (informacje większej wagi są wyświetlane na żółto).

Najprzyjemniejsza czynność na rynku to oczywiście targowanie się. Dobrze jest najpierw trochę ze sprzedawcą pogadać, a dopiero potem zabrać się za zakupy. Każdy ze sprzedawców ma własny sposób myślenia - jedni lepiej traktują "światowców", inni dopiero mile połechtani komplementami z kupieckim błyskiem w oku zaproponują zniżki. A jeśli mowa już o pieniądzach, to warto dać parę groszy napotkanym żebrakom. Co prawda niektórzy z nich (cudownie ozdrowieni!) znikają z pieniędzmi za pobliskim rogiem, ale pozostali rewanżują się miłym słowem albo, co ważniejsze, jakąś cenną wiadomością.

Tak więc, jesteś w mieście i o jakiejkolwiek informacji nie ma mowy. Trzeba się najpierw zasłużyć. Oczywiście, może się okazać, że wykonana robota nie przyniesie Ci niczego, poza zwykłym łupem, który spieniężysz lub zużyjesz, ale to już ryzyko zawodowe.

Na początek warto dogadać się z komendantem miejscowej "Akademii Wojskowej" mieszczącej się w starej fortecy. Zaproponuje Ci penetrację podziemi szkoły, gdzie od pewnego czasu giną zarówno ludzie, jak i żywność. Przyjmij zlecenie, weź zaliczkę i udaj się na zakupy (broń, wytrychy, latarnie, pochodnie, krzemienie), a następnie wróć do fortecy. Przed zadaniem komendant poinformuje Cię jeszcze, że wszystko, co znajdziesz, jest Twoje! Wchodzisz do podziemi i...

Na skraju każdego miasta znajdują się drogowskazy, które prowadzą na odpowiedni trakt. Wejście na pole z takim drogowskazem automatycznie przenosi Cię na ekran z mapą, gdzie odbywa się właściwa wędrówka po Arkanii. Tu możesz zadecydować, czy udać się do innego miasta czy po prostu iść sobie w świat.

Gdy zapada noc, rzecz jasna, przychodzi pora odpoczynku. Najważniejsze to wystawić warty, a potem wysłać pozostałych członków ekipy na poszukiwania zgodne z ich kwalifikacjami (woda, zioła potrzebne do czarów, itp).

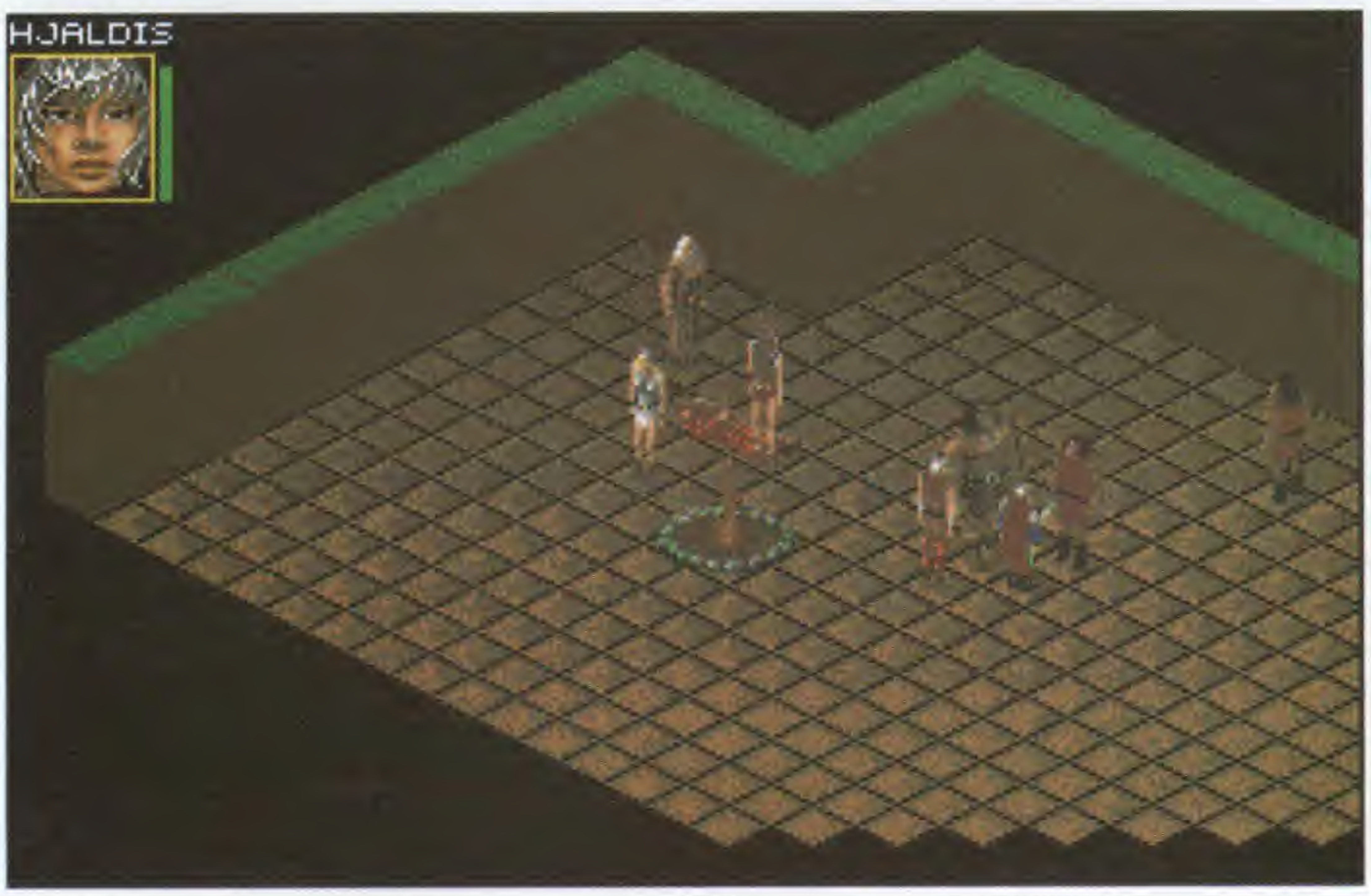












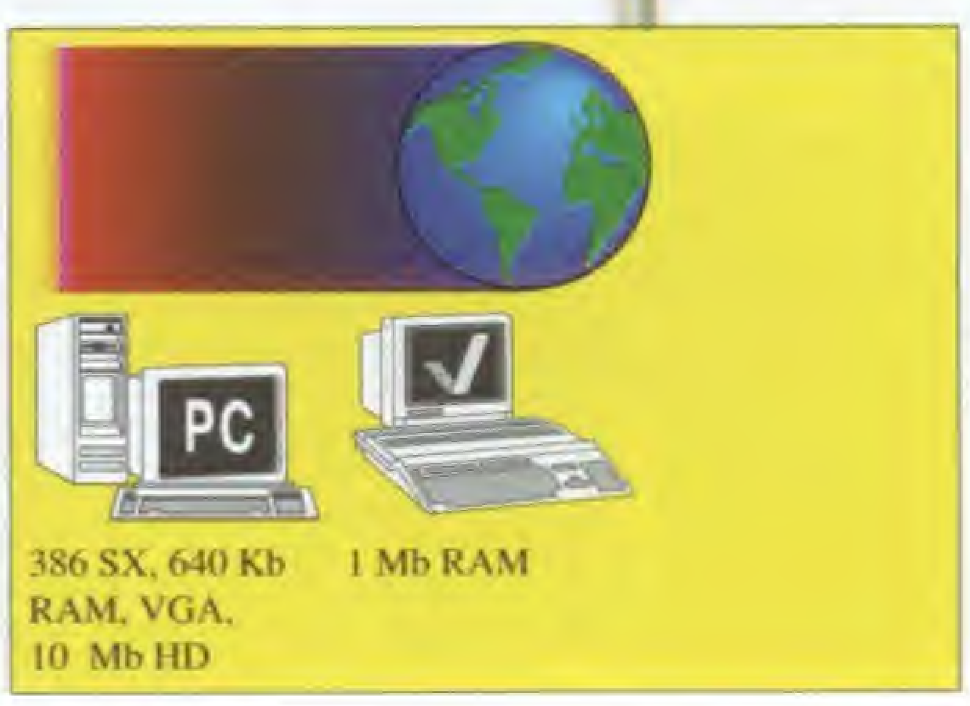
W podróży najłatwiej o niemiłe spotkanie, co automatycznie powoduje włączenie opcji walki. Zarówno Twoja drużyna, jak i przeciwnicy są przedstawieni na trówymiarowej scenie, ale to, co się na niej dzieje, z trudem można nazwać bitwą. Przypomina to raczej grę strategiczną z całym jej żmudnym rozdzielaniem zadań dla kolejnych jednostek. Każdy z walczących ma do dyspozycji 8 punktów ruchu, które można zużytkować na wiele sposobów - od zmiany pozycji, poprzez zmianę uzbrojenia aż do zwykłej ucieczki. Poza tym, postacie obdarzone magiczną mocą mogą używać zaklęć, z których najbardziej użytecznym jest chyba IRON RUST powodujący natychmiastowe rdzewienie broni, czyniąc przeciwnika zupełnie bezbronnym.

Oczywiście, opracowanie własnej taktyki to zadanie dla każdego gracza, jednak wydaje się, że najlepiej jest najpierw poczarować, a dopiero potem bić. Niestety, w całej gamie możliwości gubi się sam sens walki, co powoduje, że często walka kończy się wyborem opcji nakazującej komputerowi automatyczne rozgrywanie bijatyki.

Jeżeli walczyłeś z ludźmi lub istotami człekopodobnymi, to masz szansę znaleźć łup. W innych przypadkach możesz być pewny, że biłeś się o honor.

To chyba wszystko, co w ogólnym zarysie da się powiedzieć o grze. Nie wątpię, że znajdą się jej zwolennicy, którzy z prawdziwą lubością pogrążą się w walce o wolność i bezpieczeństwo Arkanii na tak zwane długie zimowe wieczory - i chwała im za to. Osobiście uważam, że spośród wielu dostępnych możliwości podróżowania po innych światach, ta jest raczej niezbyt pociągająca. Inaczej mówiąc, gra plasuje się po prostu w tak zwanej "górnej strefie stanów średnich" czyli przeciętnie.

Mały Misio



THE LOST VIKINGS

Producent: Interplay

Już w połowie lat osiemdziesiątych firma **Interplay** odgrywała na rynku producentów gier komputerowych znaczącą rolę. Swoją pozycję ugruntowała takimi hitami, jak ***Bards Tale*** na C-64 - grę, która wraz z dwoma jej następczyniami utworzyła jedną z najbardziej znanych serii w historii gier typu role-playing. W tym czasie firma ta zajmowała się tylko tworzeniem programów, dystrybucję i produkcję powierzając firmie ***Electronic Arts***. Czasy się jednak zmieniają i obecnie **Interplay** występuje na rynku jako samodzielna firma, która od początku do końca troszczy się o losy swoich produktów. I podczas gdy firma ***Electronic Arts*** przygotowuje czwartą część ***Bards Tale***, **Interplay** prezentuje swój najnowszy produkt: **The Lost Vikings**.

Na pierwszy rzut oka gra wygląda jak typowa "platformówka" i w zasadzie ten, kto ją tak oceni, nie popełni błędu. Należy jednak dodać, że występujące w programie elementy strategiczne nie pozwalają go "zaszufladkować" i czynią z **The Lost Vikings** ciekawe połączenie gry strategicznej, platformowej i zręcznościowej.

Fabułę, jak zwykle, napisało samo życie. Co roku z okazji dożynek w wiosce Wikingów organizowane jest wielkie święto plonów, na które tłumnie przybywają wojownicy północy. Do licznych atrakcji należą między innymi różnego rodzaju zabawy zręcznościowe, w których szczególnie punktowane są odwaga i sprawność fizyczna. Punktem kulminacyjnym każdego święta są wielkie łowy, na których to wszystkie wcześniej zdobyte umiejętności odgrywają szczególnie ważną rolę. Już samo uczestnictwo w nich nobilituje każdego zawodnika, dlatego tym dziwniejsza jest absencja trzech Wikingów. Przestanie to nas jednak dziwić, kiedy poznamy prawdziwe przyczyny ich nieobecności. Olaf i jego dwaj najlepsi przyjaciele, Valeog i Erik, zostali uwięzieni przez tajemniczego międzyplanetarnego dyrektora ogrodu zoologicznego, Tomatora, który wykorzystując teleport sprowadził ich na swój kosmiczny statek, ażeby wzbogacili jego zoologiczną kolekcję. Tutaj też rozpoczyna się Twoja misja jako gracza, polegająca na uwolnienieniu wszystkich trzech sympatycznych postaci.

Gra z pozoru przypomina znany hit - ***Lemmings***. Jednakże myli się ten, kto sądzi, że Wikingowie poruszać się będą gęsiego, tak jak to czyniły lemmingi. Podobieństwa należałoby raczej szukać w innym przedstawicielu tego typu gier, ***The Humans***, gdzie istnieje możliwość osobnego sterowania postaciami.

Każdy z trzech bohaterów posiada inne, charakteryzujące go właściwości. Erik bardzo wysoko skacze i zadaje szczególnie mocne ciosy głową, Olaf zwinnie operuje swą tarczą, a Baleog zręcznie włada mieczem. Na swej drodze napotykają licznych przeciwników oraz rozwiązują zagadki, które nie zawsze są przysłowiową bułką z masłem. Każda z postaci może nieść do czterech przedmiotów, które czasem okazują się pomocne przy przechodzeniu kolejnych leveli - np. utraconą podczas walki energię uzupełniają znalezione porcje jedzenia, bomby i ogniste strzały usuwają z drogi każdą przeszkodę lub przeciwnika, klucze pomagają otworzyć zamknięte drzwi, a buty umożliwiają latanie.

Przed Tobą stoi otworem 35 poziomów świetnej zabawy, których przebycie umożliwią hasła podawane po przejściu poszczególnych poziomów i pozwalające na start w przerwanym miejscu.

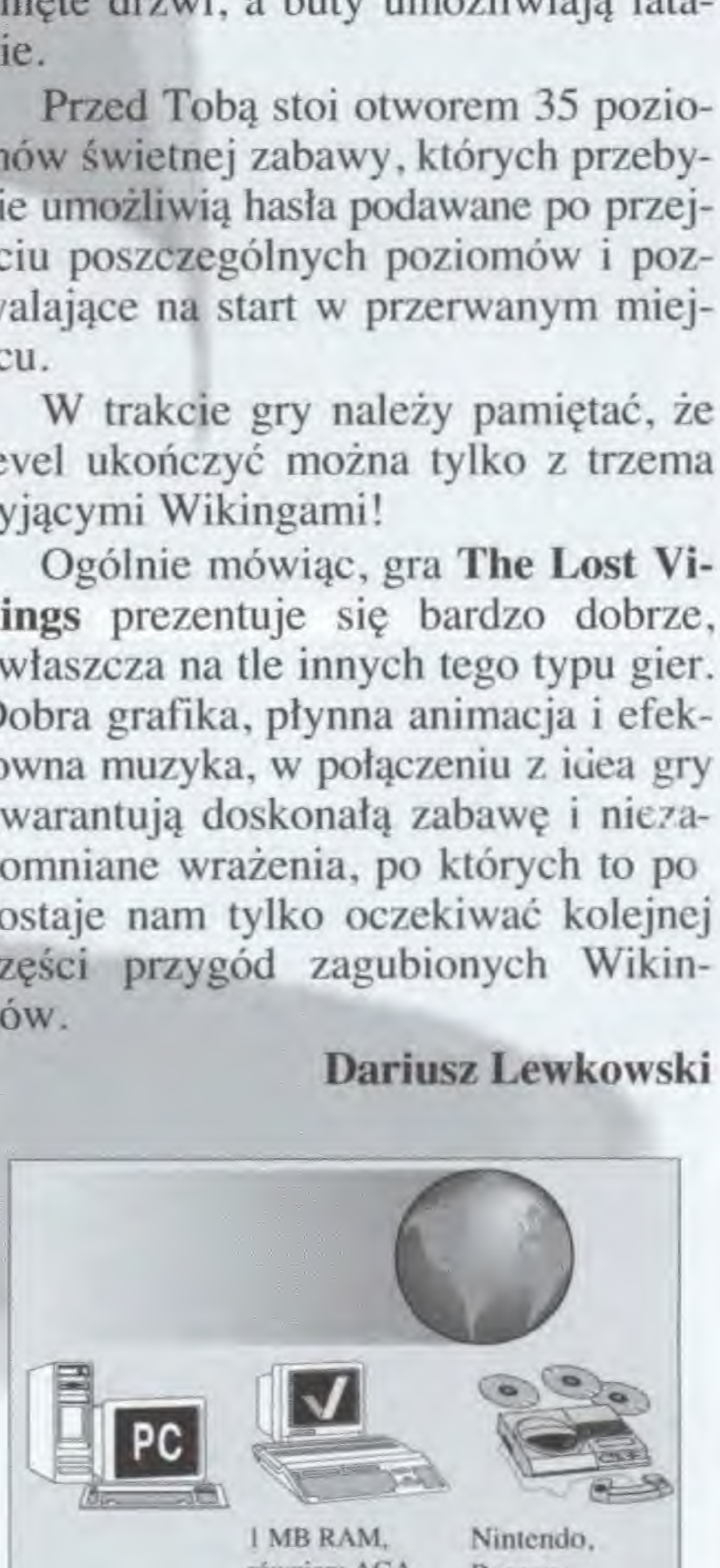
W trakcie gry należy pamiętać, że level ukończyć można tylko z trzema żyjącymi Wikingami!

Ogólnie mówiąc, gra **The Lost Vikings** prezentuje się bardzo dobrze, zwłaszcza na tle innych tego typu gier. Dobra grafika, płynna animacja i efektowna muzyka, w połączeniu z idea gry gwarantują doskonałą zabawę i niezapomniane wrażenia, po których to po zostaje nam tylko oczekiwać kolejnej części przygód zagubionych Wikingów.

Dariusz Lewkowski









Producent: SSG

Pewien człowiek powiedział kiedyś, że dopóki wojna będzie uchodziła za coś niegodziwego, dopóty będzie przedmiotem fascynacji. Zapewne miał rację, gdyż ludzkość nie oddawała się z takim poświęceniem żadnej innej działalności, jak właśnie prowadzeniu wojen. Na szczęście, nasi sąsiedzi nie planują względem Polski żadnych agresywnych posunięć i nikt nie musi "iść z chłopcami do lasu". Niemniej, tak na wszelki wypadek, lepiej się zabezpieczyć i spróbować swoich sił w wojaczce, a przy okazji w humanitarny sposób wyładować swoje wojownicze nastroje. Najlepiej do tego celu nadaje się najnowszy produkt programistów z firmy **SSG**, **Warlords II**.

Koncepcją gra nawiązuje do swojego poprzednika. Nadal Twoim głównym celem jest zdobywanie miast, wygrywanie bitew i jak najszybsze posłanie wszystkich przeciwników do piachu. Wiele aspektów programu uległo jednak zmianie. Pierwsza rzecz, która rzuca się w oczy po załadowaniu gry, to bardzo dobra grafika. **Warlords II** pracuje w rozdzielczości 640x480 punktów i, jak informują różne programy kontrolne, korzysta zaledwie z 16 kolorów! Szczerze mówiąc, wciąż trudno mi w to uwierzyć.

Przede wszystkim, w grze zmienione zostały ikony poszczególnych rodzajów wojsk i miast walczących stron. Ponadto góry wyglądają bardziej jak góry, las wreszcie przypomina las, a mokradła to po prostu mokradła, w przeciwieństwie do tego, co miało miejsce w ***Warlords I***. W ogóle, wszystko wygląda tu estetycznie i wyraziście. Posiadacze Sound Blasterów będą mogli także nacieszyć uszy, gdyż **Warlords II** oferuje ciekawą oprawę muzyczną w postaci kilku dobrych melodii i digitalizowanych efektów dźwiękowych. Myślę, że te dwa aspekty gry: grafika i oprawa dźwiękowa mogą w dużym stopniu stanowić o powodzeniu **Warlords II** w kategorii gier strategicznych. Reguła jest bowiem taka, że ich twórcy często skupiają się przede wszystkim na czysto strategicznej stronie programu, zapominając o tych dwóch ważnych w sumie dla każdej gry czynnikach.

Warlords II posiada bardzo rozbudowany system komunikacji z użytkownikiem, nie oznacza to jednak, że niezrozumiały. Wręcz przeciwnie, wystarczy kilka chwil, aby odkryć znaczenie podstawowych komend.

Po załadowaniu gry wita Cię główne menu. Widoczne tutaj opcje to: *New Scenario*, *Load Game*, *Random Map* i *Begin*.

Za pomocą pierwszej z nich, *New Scenario*, możesz wybrać jeden z sześciu gotowych scenariuszy. Po najechaniu kursorem na daną nazwę, obok pojawi się krótki opis tego scenariusza z zaznaczoną ilością graczy, miast oraz ruin do przeszukania.

Random Map służy do tworzenia własnych scenariuszy. Po wybraniu tej opcji określa się procentowy udział wzgórz (hills), wody (water), miast (cities) i lasów (forest). Wszystkie te elementy są następnie losowo mieszane przez komputer i w ten sposób powstaje nowa mapa. Ponieważ jest ona naprawdę przypadkowa (ang. random), z takich samych parametrów komputer może stworzyć nieskończenie wiele różnych scenariuszy. Wynika z tego jasno, że Twoja rola ogranicza się jedynie do podania ogólnych warunków geograficznych.

Opcja *Begin* służy do rozpoczęcia zabawy. Po jej uaktywnieniu pojawi się nowy ekran. Jest on podzielony na trzy części.

1. na lewo znajduje się 8 ikon symbolizujących poszczególnych przeciwników. Ich poczynaniami możesz kierować osobiście lub zlecić to komputerowi. Bez względu na Twój wybór, musisz również określić poziom ich doświadczenia:

a). Knight - załatwiasz gościa w 15 minut;

b). Lord - waga średnia;

c). Warlord - lepiej nawet nie próbować.

Możliwe są również warianty mieszane, kiedy to doświadczenie nie jest u Twoich przeciwników identyczne. Kliknięcie na małym kwadracie znajdującym się w każdej z ikon pozwala Ci wejść do okienka, w którym będziesz mógł zmienić nazwę danego gracza i przejrzeć różne typy herosów (jeśli aktywna jest opcja *Random Characters*, ale o tym niżej).

2. Po prawej stronie znajduje się lista kilku opcji. *Beginner*, *Intermediate* i *Advanced* to poziomy trudności gry. Nie są one jednak równoznaczne z poziomem doświadczenia reprezentowanego przez poszczególne strony konfliktu, dotyczą bowiem ogólnych warunków zabawy. Ich przeglądu możesz dokonać za pomocą następnej opcji, *Edit Options*. Po jej wybraniu na ekranie pojawia się okienko podzielone na dwie części - Affecting Difficulty oraz Not Affecting Difficulty. W części pierwszej znajdują się opcje, których włączenie lub wyłączenie wpływa na poziom trudności gry. Są to:

a). Neutral Cities - ilości prób, które będziesz musiał podjąć, aby zdobyć neutralne miasto. Możliwe pozycje:

- Average - zdobycie neutralnego miasta nie powinno nastręczać zbyt wiele problemów;
- Strong - średnio trudne;
- Active - lepiej zrezygnuj.

b). Quest - zmiana rozlokowania ruin.

c). View Enemy - możliwość zaglądania do nieprzyjacielskich zgrupowań.

d). Diplomacy - dyplomacja.

e). Hidden Map - na ekranie uwidoczniony jest tylko ten fragment mapy, na którym znajdują się badź też znajdowały Twoje wojska.

f). View Production - możliwość



wglądu do stanu produkcji wojsk u Twoich wrogów.

Część druga okienka, Not Affecting Difficulty, zawiera cztery opcje:

a). Intense Combat - naprawdę nie wiem, do czego to służy;

b). Military Advisor - uaktywnienie Twego doradcy d/s militarnych (aby go wysłuchać, należy najechać kursorem na miasto, które chcesz zdobyć i kiedy zmieni się on na miecz, wcisnąć klawisz SHIFT).

c). Quick Start - rozpoczynasz grę w momencie, gdy wszystkie miasta są już rozdzielone pomiędzy walczących.

d). Random Turns - w następujących po sobie turach zmienia się kolejność ruchu poszczególnych graczy.

Pod *Edit Options* znajduje się opcja *I am the Greatest*. Jej zatwierdzenie powoduje automatyczne wykreowanie przez komputer jak najtrudniejszych warunków gry. U dołu ekranu uaktywnia się wówczas opcja *Random Characters*. Jej włączenie daje Ci możliwość wyboru herosów w zależności od ich cech charakteru (oznacza to, że w określonych warunkach jedni mogą być lepsi, a inni gorsi).

3. Ostatnia widoczna na ekranie opcja to *Recall Options*, powodująca powtórzenie warunków z ostatniej gry.

Po ustawieniu wszystkicj opcji możesz rozpocząć grę, klikając na *Begin*, lub wrócić do głównego menu programu komendą *Main Menu*.

Ekran gry podzielony jest na cztery części. Po prawej stronie umieszczona jest mapa przedstawiająca świat, w którym toczysz wojnę. Po lewej znajdziesz powiększony fragment mapy. To właśnie tutaj toczy się właściwa gra, tzn. przesuwanie jednostek, walka itp. U dołu na lewo masz cztery ikony symbolizujące ilość zdobytych przez Ciebie miast, stan Twojego skarbca, dochody oraz wydatki na utrzymanie armii. Na prawo znajdują się ikony, za pomocą których sterujesz ruchami swoich wojsk.

Nogi - jednostka maszeruje po zaplanowanej wcześniej trasie.

Strzałka - przejście do następnej jednostki.

Wykrzyknik - pominięcie jednostki.

Skrzyżowane miecze - jednostka umacnia swoją pozycję, przez co wzrasta jej skuteczność w obronie.

Flaga z krzyżem - dezaktywacja jednostki.

Romb ze znakiem zapytania - krótki opis pojawiających się w grze kursorów myszki oraz możliwości sterowania z klawiatury.

Prostokąt po lewej stronie rombu - przeskok od aktywnej jednostki do zaplanowanego końca jej marszu.

Prostokąt po prawej stronie rombu - unieważnienie planowanej marszruty.

Kwadrat ze strzałkami - przesuwanie i centrowanie mapy na aktywnej jednostce. Ekran możesz przesuwać również poprzez najechanie kursorem na fragment mapy, który chcesz obejrzeć.

Skrzyżowane miecze z literką D - opcja dyplomacji. Po jej uaktywnieniu ukazuje się okienko, za pomocą którego możesz przesyłać różne propozycje do swoich rywali.

Gołąbek - pokój.

Pojedynczy miecz - przestroga dla przeciwnika, którego wojska wkroczyły na Twoje terytorium.

Skrzyżowane miecze - wojna.

Opcja *Report* pozwala Ci natomiast przyjrzeć się ogólnej sytuacji politycznej, tzn. możesz zobaczyć, kto z kim walczy, a kto z kim utrzymuje jeszcze pokojowe stosunki. Możesz również obejrzeć dyplomatyczną listę rankingową. Znajdują się na niej wszyscy biorący udział w grze. Zajmowane na liście miejsce ma bardzo duże znaczenie praktyczne, gdyż nikt na przykład nie chce zawierać sojuszy z graczami obsadzającymi ostatnie miejsca. W pewnym momencie możesz więc stwierdzić, że walczysz sam przeciwko wszystkim i nikt nie chce Ci pomóc (wiem to z autopsji). W takim przypadku gra zazwyczaj szybko się kończy.





Na samym dole znajdują się jeszcze cztery ikony, ale o nich za chwilę.

U góry ekranu masz rozwijane menu, liczbę tur i flagi reprezentujące poszczególne strony konfliktu. Czarne tło pod daną flagą oznacza, iż gracz ten wykonuje akurat ruch. Menu składa się z następujących opcji:

- *SSG* - dane o programie
- *Game* - operacje na dysku oraz komendy Settings i Shortcuts. Za pomocą pierwszej z nich włączasz/wyłączasz muzykę, mowę lub efekty dźwiękowe. Na wyświetlonej na ekranie liście możesz również zaznaczyć, których graczy będziesz podglądać w trakcie wykonywania ruchu. Komenda Shortcuts wyświetla na ekranie listę 21 ikon. Każdej przyporządkowane jest jedno polecenie (wszystkie one są również dostępne z innych opcji rozwijanego menu).

U dołu znajdują się cztery kolejne ikony. Jeśli najedziesz na jedną z nich kursorem, wokół niej pojawi się czerwona obwódka. Teraz ikonę tę możesz podmienić na jedną wybraną przez Ciebie z listy. Te cztery wybrane przez Ciebie ikony pojawią się u dołu głównego ekranu gry. W ten sposób najczęściej używane w trakcie zabawy polecenia są dostępne bez konieczności szukania ich w rozwijanym menu.

ORDER

Fight Order - kolejność, w jakiej atakować będą Twoje jednostki zgrupowane w jednej dużej armii.

Move All - wszytkie jednostki maszerują po zaplanowanej trasie.

Disband - rozwiązanie oddziału.

Resign - poddanie się.

REPORT

Army - liczebność armii.

City - ilość miast.

Gold - stan kasy.

Production - wielkość produkcji.

Winning - kto radzi sobie najlepiej.

Diplomacy - menu dyplomacji.

HERO

Inspect - możesz tutaj przejrzeć listę przedmiotów, które niesie Twój heros;

Plant Flag - heros stawia słup graniczny;

Levels - przegląd wszystkich będących u Ciebie na służbie herosów. Wyświetlone dane - imię herosa, poziom jego doświadczenia i wiedzy, ilość punktów doświadczenia (przyznawane są one za spenetrowanie ruin oraz walkę), ilość punktów doświadczenia potrzebnych do przejścia na wyższy poziom, siła i zasięg.

Search - przeszukanie ruin.

VIEW

Army View - przegląd jednostek bojowych. Wyświetlone dane: symbol i nazwa jednostki, jej siła, zasięg (przy niektórych wyszczególniono, w jakim konkretnie terenie), zalety oddziału. Różne jednostki posiadają różne zalety. Łucznicy walczą na przykład lepiej w lesie, a pająki w mieście.

Items View - przegląd wszystkich magicznych przedmiotów, które herosi mogą znaleźć w ruinach. Przedmioty te podzielone są na pięć kategorii:

a). Battle - zwiększające w czasie walki siłę herosa;

b). Command - zwiększające siłę grupy, w której przebywa heros;

c). Movement - zwiększające zasięg herosa;

d). Flying - umożliwiające lot;

e). Gold - zwiększające dochód z miast.

Build - budowa miasta: zmiana nazwy miasta (Rename); zburzenie miasta (Raze); zakup licencji na produkcję nowego rodzaju wojsk (Build Prod).

Cities - dane o mieście: dochód z tego miasta (Income), jego obronność





(Defence), obecny właściciel (Owner), rodzaje wojsk, które mogą być tutaj produkowane.

Production - tym rozkazem możesz wysłać produkowane w danym mieście jednostki wojska do wskazanej na mapie miejscowości.

Ruins - przegląd miejsc, w których herosi mogą szukać skarbów: świątynia (Temple), warownia/miasto (Strongholds), miejsce przeszukane (Explored), miejsce nie przeszukane (Unexplored).

Stack - wgląd we wrogie zgrupowania wojsk.

HISTORY

Tutaj możesz dokonać przeglądu Twoich postępów w grze.

TURN

Zakończenie ruchu.

Wszystkie jednostki lądowe mogą pokonywać przeszkody wodne. Aby tego dokonać, należy zbliżyć się do brzegu - kursor myszki zmieni się wówczas w mały okręt. Tranformacja pochłania wszystkie punkty ruchu, które dana jednostka jeszcze posiada.

Wyjście na brzeg jest trudniejsze. Można tego dokonać jedynie w miejscach oznaczonych kotwicą lub też w mieście.

Często pojedyncze jednostki będziemy łączyć w większe zgrupowania. Maksymalnie w jednym miejscu może przebywać do 8 oddziałów. Jeśli grupa jest aktywna (tzn. dookoła niej widzisz kwadratowe obramowanie), u dołu ekranu (tam, gdzie wcześniej wyświetlony był stan Twojej kasy, przychody itp.) pojawia się obraz tej grupy rozbity na poszczególne oddziały. Jeśli chcesz ją przesunąć, należy ustawić (kliknąć) ikonę GRP na kolor zielony. Pamiętaj, że zgrupowanie będzie poruszać się z prędkością najwolniejszej jednostki. Jeżeli natomiast z całej grupy masz zamiar przesunąć tylko kilka oddziałów, u dołu ekranu należy wskazać, które to mają być jednostki (kolor czerwony oznacza postój, a zielony ruch).

Po zdobyciu miasta możesz je wcielić (Occupy) do swego imperium, sprzedać (Pillage) licencję na produkcję danego oddziału (otrzymasz za to pieniądze, lecz należy być ostrożnym, gdyż komputer decyduje za Ciebie, której licencji się pozbywasz i często zdarza się, że jest to ta najlepsza w danym mieście), zostawić (Sack) produkcję tylko jednego rodzaju wojsk (tutaj również decyzję podejmuje komputer, a to oznacza, iż z reguły zostawia Ci możliwość produkcji najsłabszej jednostki) lub spalić miasto (Raze).

Na koniec kilka rad.

1. Z początku gry staraj się zajmować jak najwięcej miast,przy czym zawsze łatwiej jest zdobyć słabo bronione miasto neutralne, niż miasto obsadzone wojskiem przez Twoich przeciwników. Im więcej masz miast, tym więcej pieniędzy spływa każdej rundy do Twojego skarbca.

2. Staraj się inwestować w jednostki latające (pegazy, gryfy, smoki). Są bardzo silne i mają dwa atuty - możliwość dotarcia do każdego miejsca na mapie oraz szybkość. Znakomicie nadają się więc do robienia nagłych wypadów na tyły wroga.

3. Utrzymuj jednostki niekonwencjonalne (demony, smoki, anioły, słonie, czerwie). Są one bardzo silne i dysponują wieloma zaletami (patrz: opcja *Army View* z menu *View*).

4. Przeszukuj ruiny. Znalezione tam magiczne przedmioty znacznie ułatwiają grę, a do Twoich herosów mogą przyłączyć się różne stworzenia.

5. Nie lekceważ okrętów. Poruszają się one bardzo szybko, masz więc możliwość zaskoczenia przeciwnika nagłym desantem z morza.

6. Przed każdym atakiem kontaktuj się ze swoim doradcą d/s wojskowych. Wprawdzie jego rady nie zawsze są trafne, lecz przydają się, gdy jesteś początkującym wojownikiem.

Piotr Orcholski





Producent: Tsunami

Zabójstwo wydarzyło się 14 czerwca 1983 roku około godziny 22.00. Porucznik John Ryan i jego żona zostali zamordowani we własnym domu, osierocając dziesięcioletniego syna Jake'a. Policja z braku dowodów umorzyła dochodzenie po kilku miesiącach i tylko partner Johna, Lyle Jackson, nie przestawał szukać sprawcy zbrodni. Aby móc kontynuować śledztwo zmierzające do wyjaśnienia przyczyn śmierci przyjaciela, Jackson złożył wypowiedzenie w pracy. Postarał się też, by młody Jake poszedł w ślady ojca, skończył szkołę policyjną i zaczął pracować jako stróż prawa.

W grze przypada Ci rola syna zamordowanego przed jedenastu laty oficera policji. Zaczynasz dokładnie w chwili, gdy jako młody Jake Ryan zostałeś przydzielony do służby w policji.

Blue Force firmy **Tsunami**, jak również ich wcześniejszy produkt ***Ringworld***, to typowa gra przygodowa, nawiązująca do tradycji programów znanej firmy **Sierra**. Właściwie nie oglądając intra mógłbyś sądzić, że grasz w kolejną z części ***Quest***. Podobieństwa zaczynają się już wtedy, gdy przyjrzysz się obsłudze gry (grający wcześniej w ***Police Quest*** nie będą mieli z nią żadnego problemu). Poprzez naciśnięcie prawego przycisku myszy (PPM) ukazuje się menu, z którego masz dostęp m.in. do takich opcji, jak bieg, oglądanie, badanie, rozmowa itd. Po wybraniu jednej z funkcji lewym przyciskiem myszy (LPM) nakierowujesz kursor na osobę, z którą chcesz np. porozmawiać i... w zależności od trafności Twojej decyzji akcja przebiega dalej lub też ukazują się meldunki informujące o Twoich błędach. W ten sam sposób wybierasz również takie funkcje, jak strzelanie i legitymowanie (naprowadź policyjną odznakę na osobę). Nie może również zabraknąć takich opcji, jak nagrywanie, ładowanie czy też włączania i wyłączania dźwięku.

Zarówno oprawa graficzna, jak i dźwiękowa gry stoją na wysokim poziomie. Muzyka zmienia się wraz z rozwojem akcji, doskonale ilustrując aktualną sytuację (np. przy aresztowaniu uzbrojonych przestępów rytmy stają się coraz szybsze itd). Równie udane są pojedyncze efekty dźwiękowe, jak skrzypiące drzwi, odgłosy strzałów, czy szczekanie psa. Grafika stoi na jeszcze wyższym poziomie, niż dźwięk. Płynnie animowane postacie poruszają się po wspaniale zrobionych planszach.

Ażeby jeszcze bardziej uatrakcyjnić grę, autorzy zastosowali parę naprawdę świetnych pomysłów (np. kiedy dojdzie do rozmowy między osobami, pojawia się digitalizowana twarz rozmówcy).

Głównym celem wszystkich Twoich działań jest wyjaśnienie okoliczności zamordowania rodziców. Nie jest to jednak zadanie proste. Sukces zależy od wielu czynników. Musisz nauczyć się łączyć ze sobą fakty pozornie nie związane ze sprawą (pijany kierowca, ujęcie członków bandy, czy flirt z przepiękną brunetką). Tylko wtedy istnieje szansa, że sprawiedliwość zatriumfuje.

Moim zdaniem, firma **Tsunami**, tworząc **Blue Force**, mimo że nie osiągnęła szczytów doskonałości, wprowadziła na rynek program, przy którym fani gier przygodowych mile spędzą swój wolny czas, rozwiązując zagadkę tajemniczego morderstwa.

ROZWIĄZANIE

Dzień pierwszy:

Najpierw udaj się na posterunek policji, gdzie w *Briefingraum* otrzymasz dyrektywy na dzisiejszy dzień. Potem wyczyść broń (kit znajduje się pod skrzynką na listy). Uprzednio zabrawszy ze sobą list gończy Forrest Foller (leży obok Counter), opuść posterunek i idź na *Parkplatz* czyli parking. Tu wsiądź na swój motor i rozpocznij patrolowanie ulic - do czasu, aż usłyszysz radiowy meldunek. Potwierdź odbiór przez 10-4 i udaj się w kierunku portu, gdzie wypytujesz o światków zdarzenia (kobieta i chłopak). Po usłyszeniu strzału wyślij 10-97 i 10-35 w eter i czekaj na wsparcie. Po dotarciu na miejsce zdarzenia policjanta, biegnij do łodzi. Z czerwonej skrzynki z napisem FIRE wyciągnij hak i wejdź na statek. Teraz wyjmij i odbezpiecz broń. Zapukaj dwa razy do drzwi, potem wejdź. W środku idź z ciągle odbezpieczoną bronią w kierunku następnych drzwi (patrz wyżej). Porozmawiaj z terrorystą (spokojnie, ma zakładników!). Następnie załóż gangsterowi kajdanki, przeszukaj go i zabierz jego broń, którą pozostawił na łóżku. Następnie porozmawiaj z zakładnikami i partnerem, po czym opuść statek. Ponownie wsiądź na motor, wyślij 10-15 i 10-98, a następnie udaj się w kierunku więzienia. Na miejscu pogadaj z osobami w hallu (co powinieneś czynić każdego dnia). Dopiero teraz wejdź do środka. Tam użyj dowodu Twojego aresztowanego z *Booking form* (daj go człowiekowi za kontuarem). Wróć na posterunek, gdzie zostawisz wszystkie zdobyte na statku przedmioty. Następnie wrzuć *Booking form* do skrzynki na listy. Wyjdź ponownie na zewnątrz. Objeżdżaj rewir, aż do momentu zatrzymania liliowego samochodu typu pick-up. Najpierw jednak ta sama procedura: 10-97, 10-35. Dalej porozmawiaj z osobnikiem z samochodu. Następnie załóż mu "obrączki" i jak to przyjęte w zwyczaju, przeszukaj aresztowanego (kto chce może go jeszcze ukarać mandatem za "przyjazne" uwagi). Teraz skieruj swoją uwagę na kierowcę. Przekonaj faceta, żeby wysiadł, zaaresztuj go, a potem rozkaż swojemu współpracownikowi pilnowanie przestępców. Teraz nadszedł czas na przeszukanie samochodu, w którym znajdziesz parę ciekawych rzeczy. Powiedz o nich swojemu partnerowi i udaj się do więzienia (10-15, 10-98). Tutaj powtórz

procedurę z *ID-Karte* (karta identyfikacyjna) i jedź do *Presidium* (prezydium), gdzie oddasz dowody rzeczowe. Dopiero teraz udaj się do domu. Tutaj wpadasz na świetny pomysł zaproszenia uwolnionych zakładników na kolację. Wpierw jednak jedź do portu, gdzie odbierasz w wypożyczalni łódek bilet na mecz Basetballu (potrzeba do tego wiadomości z tablicy informacyjnej *Nachrichtenbrett*). Teraz już nic nie stoi na przeszkodzie, by odebrać matkę z dzieckiem (bilet!) sprzed przedszkola i udać się na kolację do babci (wszyscy trzej na motorze?). Weź psa i udaj się z Laurą na długi spacer po plaży. Tam porozmawiaj z nią, po czym zacznij bawić się z psem. Baw się tak długo, aż pies znajdzie deskę, którą naturalnie zabierasz ze sobą. Porozmawiaj jeszcze trochę z Laurą i możesz wrócić do domu. W domu pogadaj chwilę z Lyle. Później otwórz szkatułkę w gabinecie (172) i zabierz z niej pieniądze. Jeszcze tylko przejrzyj zbiory na komputerze (JACKE), wydrukuj wyniki i możesz udać się na zasłużony odpoczynek.

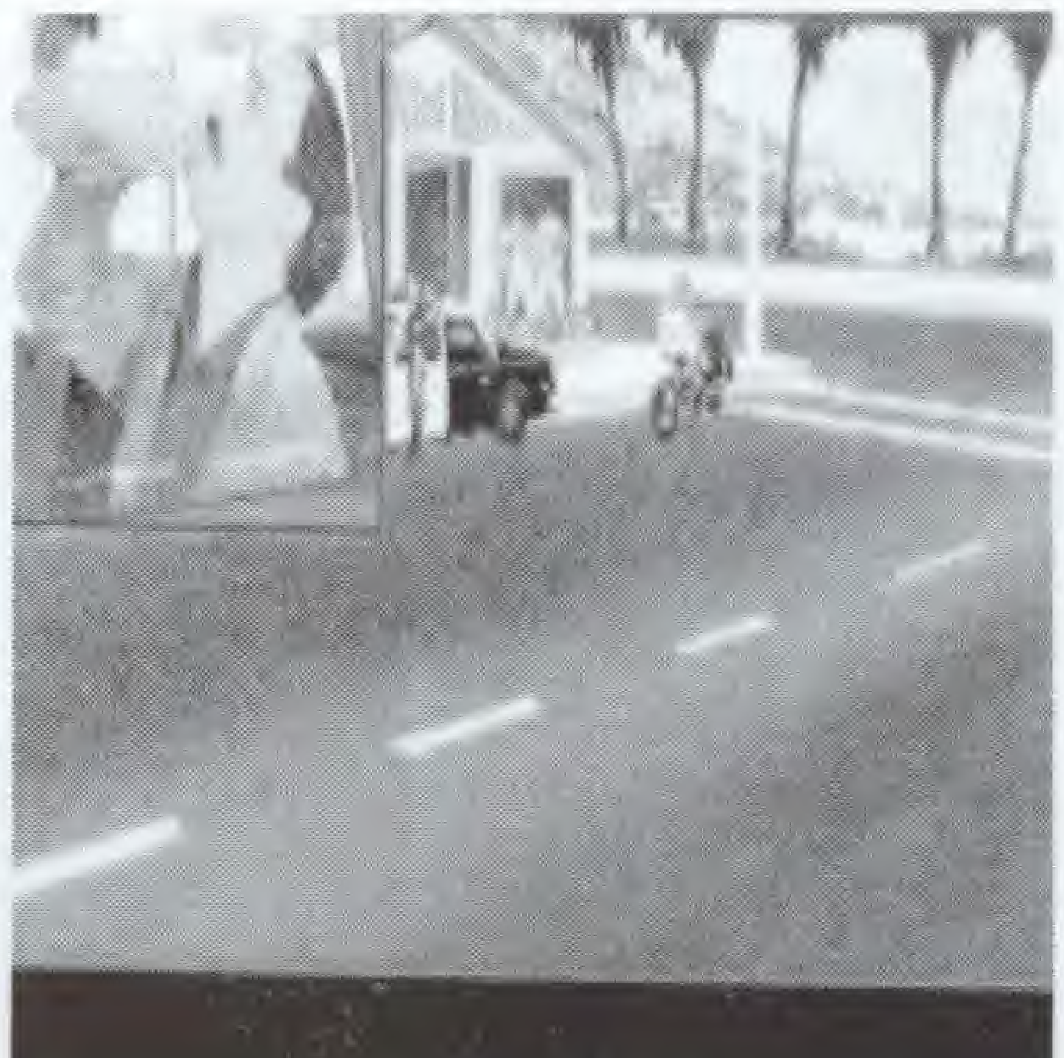
Dzień drugi:

Wyjdź z domu i jedź na posterunek (do *Briefingraum*) po rozkazy. Potem szybko na parking, by zdążyć na odprawę. Po tej procedurze patroluj ulicę i czekaj na radiowe rozkazy (10-4). Gdy dotrzesz na *Bikini Hut* (10-97, 10-27), wyciągnij z bagażnika samochodu patrolowego *Punch*, którym następnie wybij szybę czerwonego samochodu. Przekaż sprawę oficerowi Harrisonowi i jedź do biura Lyle'a. Tam pokaż mu wcześniej znalezioną deskę i kserokopię. Przy pomocy Faxu wyślij ksero na policję i odbierz odpowiedź. Potem ruszasz dalej patrolować ulicę i lądujesz w szpitalu.

Kilka tygodni później:

Opuść dom i udaj się na posterunek. Tam pokaż Barry'emu *RAP SHEET*, żeby otrzymać fotografię. Następnie jedź do baru Tonny'ego. Pokaż mu najpierw swoją legitymację, a potem zdjęcie. Kate przedstaw tylko dowód - i już jesteś bogatszy o kilka ważnych informacji. W biurze u Lyle'a przejrzyj akta leżące na biurku i zabierz mikrofilm, który obejrzysz przy pomocy powiększacza. Razem z Lyle jedź na Alley Cat. W środku pokaż swój dowód i papier, który otrzymałeś od Kate. Folletowi przedstaw nakaz aresztowania, a gdy zostanie on odprowadzony, zapytaj chłopca o klucz do samochodu Folleta. Dalej idź do *Bikini Hut*. W samochodzie Folleta znajdź buty. Przyjrzyj im się dokładnie, po czym... otwórz obcas. Znalezioną kartkę pokaż Lyle'mu. Następnie jedź do więzienia i pokaż Jimowi Wallsowi kserokopię. Nareszcie znasz Big Bossa! To też najodpowiedniejsza chwila na odpoczynek w domowych pieleszach.





Dzień później:

Jedź z samego rana do wypożyczalni łodzi. Zabierz leżącą przed wypożyczalnią siatkę i wejdź do budynku. Jeżeli klucze leżą na stole, pokaż panu Carterowi monety. Jeżeli jest on na zapleczu, zabierz klucz do łodzi i *Future Wave*. Następnie idź do *Future Wave* i zabierz znajdujący się w kwiatach klucz. Potem weź łódź i popłyń na wyspę. Po zacumowaniu zabierz ze skrzynki na plaży szmaty i benzynę. Dalej idź aż do momentu, kiedy ujrzysz płot. Szczekającemu psu zarzuć siatkę na głowę, a znalezionym w kwiatach kluczem otwórz drzwi. W magazynie wyważ skrzynkę z bezpiecznikami leżącą z tyłu po lewej stronie i włącz światło. Następnie otwórz dwa tajemnicze panele w skrzynce (z dołu z prawej). Czarny kabel z podnośnika widłowego włóż do gniazdka, a drugą końcówkę - do generatora, który musisz jeszcze włączyć. Teraz możesz regulatorem otworzyć tajne drzwi. W tej części magazynu wyważ skrzynkę, z której zabierasz broń. Wycofaj się z magazynu, dokładnie zacierając za sobą ślady: zamknij skrzynię, potem tajne przejście, wyłącz generator, wyciągnij kabel i odłóż go na podnośnik itd. Nie zapomnij wyłączyć światła oraz zdjąć siatki z głowy psa (hak!). Teraz z powrotem udaj się do Lyle, uprzednio oddając klucz w wypożyczalni (od łodzi). Lyle jest zachwycony widokiem broni i proponuje szturm magazynu w następny dzień. Wróć się do domu.

Dzień następny, ostatni:

Idź do portu, gdzie ponownie wynajmij łódź. Razem z Lyle udaj się do *Future Wave* w zatoce. Tam otwórz skrzynkę za pomocą śrubokrętu znajdującego się w tyle łodzi. Ze skrzynki zabierz pochodnię. Pochodnią zapal mieszaninę szmat i benzyny w wentylatorze. Twojego "przyjaciela" przekonaj, ażeby oddał granat ręczny. Następnie aresztuj go i dokładnie przeszukaj. Teraz już nic nie stoi na przeszkodzie, aby udać się na wyspę. Z zachowaniem największej ostrożności posuwaj się w kierunku magazynu. Napotkanego strażnika zlikwiduj przy pomocy ręcznego granatu. Przeszukaj ciało i zabierz znaleziony gwizdek. Gwizdka użyj przy psie. W środku zamknij tajne drzwi, po czym zajmij pozycję. Następnie rozkaż Lyle'mu ponownie otworzyć drzwi. Mordercę Twoich rodziców możesz teraz w zależności od swojego nastroju albo zastrzelić, albo spróbować namówić do poddania się. Podczas akcji nie może zginąć Stuart Cox! Ostatnimi Twoimi czynnościami są: zamknięcie drzwi, związanie aresztowanych żółtym kablem wiszącym na ścianie i ich przeszukanie. Teraz pozostaje tylko udać się na zasłużony odpoczynek.

GAME OVER.

Dariusz Lewkowski



VGA,
Sound Blaster
1 Mb RAM

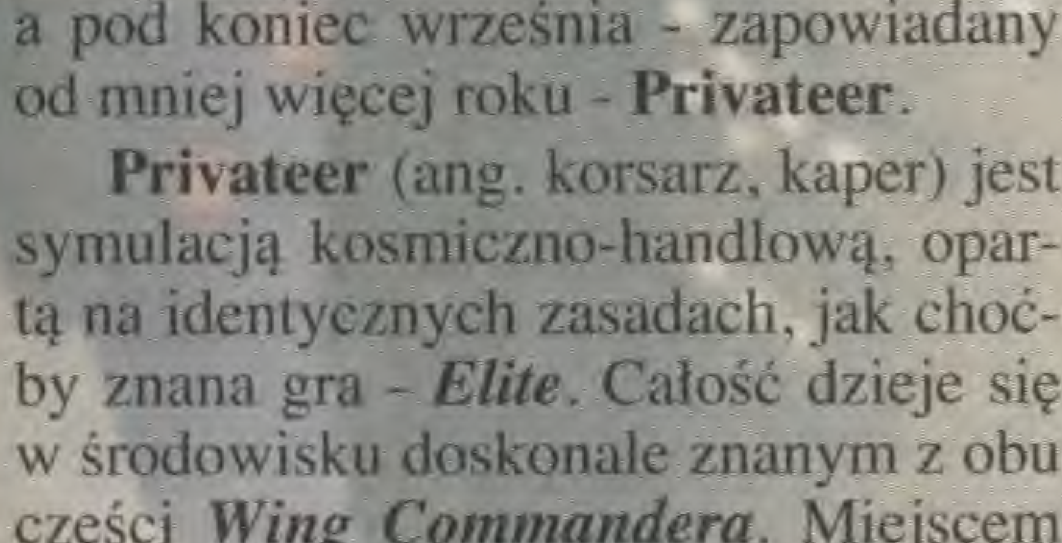


Producent: Origin

Niezbyt dawno, bo przed trzema miesiącami, amerykańska firma **Origin** zadziwiła wszystkich miłośników symulatorów lotniczych rewelacyjną grą ***Strike Commander***. Z doświadczenia można by sądzić, że na następny megahit zepołu Chrisa Robertsa trzeba będzie poczekać parę miesięcy, jeśli nie lat. Tymczasem wkrótce ukazał się program ***Wing Commander Academy***, a pod koniec września - zapowiadany od mniej więcej roku - **Privateer**.

Privateer (ang. korsarz, kaper) jest symulacją kosmiczno-handlową, opartą na identycznych zasadach, jak choćby znana gra - ***Elite***. Całość dzieje się w środowisku doskonale znanym z obu części ***Wing Commandera***. Miejscem akcji jest sektor Gemini graniczący bezpośrednio z Imperium Kilrathi. Gracz nie jest wprawdzie bezpośrednio wplątany w konflikt zbrojny z lwopodobnymi kosmitami, ale spotyka się z nimi często w przestrzeni i zazwyczaj staje wtedy przed alternatywą: zakończyć grę w pięknym wybuchu ukazanym we wszystkich dostępnych na karcie SVGA odcieniach bieli, żółci i czerwieni, bądź też zniszczyć statek wroga.

Privateer przypomina ***Wing Commandera*** także od strony techniki programowania. W grze zastosowano wprawdzie wiele drobnych ulepszeń, poprawiających płynność animacji i wygląd animowanych obiektów, ale każdy, kto grał w ***Wing Commandera,*** natychmiast rozpozna, że obie gry są dziełem tych samych autorów. W całości przejęto z ***Wing Commandera*** również sposób sterowania statkiem kosmicznym, obsługę broni i systemy radarowe, dodając jedynie funkcje wymuszone przez całkowicie odmienny charakter gry.



Fabuła gry

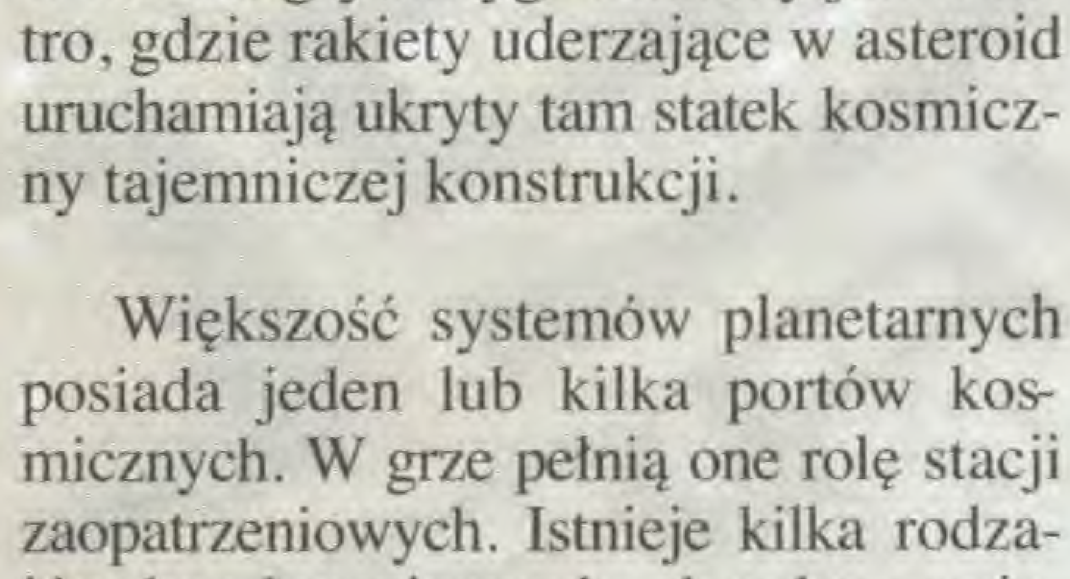
Gracz rozpoczyna swoją karierę w górniczej bazie Achilles, znajdujące się w systemie Troy, w kwadrancie Humboldta stanowiącym część sektora Gemini. Sektor Gemini zawiera jeszcze trzy takie kwadranty. Pierwszy z nich, Fariss, charakteryzuje się dużą ilością asteroidów, min oraz strzelających do wszystkiego co się rusza piratów. Kwadrant Clarke znajduje się bezpośrednio na linii frontu i jest kontrolowany przez wojsko. W kwadrancie Potter znajdują się: stolica sektora - New Constantinople, główne planety przemysłowe oraz stacje naukowe. Aby nie grało się na początku zbyt łatwo, kwadrant Humboldta jest najmniej rozwinięty.

Na wstępie gracz dysponuje dość marnym i kiepsko uzbrojonym (w porównaniu z konkurencją) statkiem typu Tarsus, a także niewielką ilością gotówki. W bazie można zakupić towar na handel i, co najważniejsze, dodatkowe wyposażenie statku, zwiększając tym samym marne raczej szanse początkującego kosmicznego biznesmena. Po uzbieraniu dostatecznej ilości pieniędzy, istnieje także możliwość zakupienia jednego z trzech dostępnych typów statków kosmicznych. Oczywiście, wszystkie one mają parametry o niebo lepsze od Tarsusa - ogromną ładownię dającą gwarancję opłacalności każdego rejsu i wyposażenie przekształcające pojazd w kosmiczną fortecę o sile rażenia pozwalającej na rozprawienie się z prawie każdą ilością napastników.

Oprócz Kilrathi, w przestrzeni wałęsa się mnóstwo piratów i członków maniakalnej sekty religijnej "Church of Humanity" określanych skrótowym mianem "Retro". Zarówno jedni, jak i drudzy stawiają sobie za cel zlikwidowanie wszelkiej komunikacji międzygwiezdnej i dysponują chyba sporymi rezerwami finansowymi i ludzkimi, ponieważ na dobrą sprawę jest ich wszędzie pełno. Nawiasem mówiąc, z ilością wrogów w przestrzeni autorzy gry nieco przesadzili. Piratów i Retro lata więcej, niż handlowców i statków Insys (policja), wskutek czego prowadzenie normalnego handlu w ogóle nie jest możliwe.

Podobnie jak ***Elite***, **Privateer** oferuje coś więcej, niż tylko handel i walki w kosmosie. Zapowiedź rozwijającej się w trakcie gry intrygi widzimy już w intro, gdzie rakiety uderzające w asteroid uruchamiają ukryty tam statek kosmiczny tajemniczej konstrukcji.

Większość systemów planetarnych posiada jeden lub kilka portów kosmicznych. W grze pełnią one rolę stacji zaopatrzeniowych. Istnieje kilka rodzajów baz kosmicznych, charakteryzujących się wąską specjalizacją (co należy uwzględniać przy prowadzeniu handlu). Wszystkie jednak mają kilka wspólnych obiektów, jak magazyn handlowy, salon sprzedaży statków kosmicznych i wyposażenia dodatkowego, publiczny komputer spełniający rolę biura pośrednictwa pracy oraz dok dla statków. U handlarza statkami kosmicznymi znajduje się dział handlu komputerami i oprogramowaniem. Oprócz wielofunkcyjnych komputerów pokładowych, jedynie tam można nabyć oprogramowanie zawierające mapy







poszczególnych kwadrantów sektora Gemini. Bez tych map nie ma możliwości poruszania się poza kwadrantem Humboldt. Z pewnością wielu Wam udało się skopiować samego **Privateera**, ale w grze ten numer nie przejdzie - mapy trzeba kupić.

W każdej bazie znajduje się bar, w którym często spotyka się ludzi, którzy mogą Ci przekazać jakieś użyteczne informacje, dlatego odwiedziny w takich miejscach są zalecane.

Na niektórych stacjach kosmicznych swoje przedstawicielstwa umieściły gildie: handlowa i łowców przestępców. Niewielkie wpisowe, wymagane od potencjalnych członków obu gildii opłaca się z nawiązką, gdyż umożliwia dostęp do banków danych, zawierających dobrze płatne zlecenia. Autoryzowane przez gildię misje mają tę przewagę nad misjami z ogólnodostępnego komputera, że zleceniodawca na pewno zapłaci po ich wykonaniu.

Inaczej niż ***Elite***, gdzie na dobrą sprawę nie można było w 100% przewidzieć relacji cenowych produktów oferowanych na poszczególnych planetach, **Privateer** nie zaskakuje cenami towarów wziętymi z sufitu. Wszystkie planety podzielone są na zdecydowanie różniące się od siebie kategorie. Surowce nabyte w bazie-kopalni z pewnością sprzedasz z zyskiem w każdej rafinerii. Żywność i inne towary z planet rolniczych sprzedają się wszędzie świetnie, a filmy i gry komputerowe ze stacji rozrywkowej nigdzie nie przyniosą tak dużego zysku, jak w bazie wojskowej.

Sektor Gemini - Pole gry

Autorom **Privateera** udało się stworzyć spójny i logiczny model przestrzeni oraz ustalić sensowne reguły poruszania się w niej. Komunikacja wewnątrzsystemowa odbywa się na normalnych zasadach, czyli po prostu poprzez loty między umieszczonymi wewnątrz systemu gwiezdnego bojami nawigacyjnymi. Aby zaoszczędzić graczowi nudnego oczekiwania na dolot do wyznaczonego celu, załączono, podobnie jak w WC i WC2, funkcję autopilota.

Inaczej wyglądają podróże międzysystemowe. Wymagany jest do nich napęd hiperprzestrzenny, pozwalający na wykonanie błyskawicznego skoku w przestrzeni. ***Uwaga!*** Możliwości skoku są ograniczone. Każdy system posiada jeden lub kilka punktów, z których można wykonać skok do ściśle określonego miejsca w ściśle określonym systemie. Taka koncepcja lotów międzygwiezdnych umożliwia np. w ogóle prowadzenie wojen kosmicznych. Z terytorium konfederacji można dostać się do Imperium Kilrathi tylko przez trzy systemy gwiezdne w kwadrancie Clarke. Wystarczy więc obsadzić wojskiem te trzy systemy, aby uszczelnić granicę i w razie potrzeby stworzyć ciągłą linię frontu. Gdyby istniała możliwość nieograniczonego hiperskoku, żadna ze stron konfliktu nie miałaby możliwości kontrolowania swojego terytorium.

Klawiszologia
(klawiatura niemiecka)

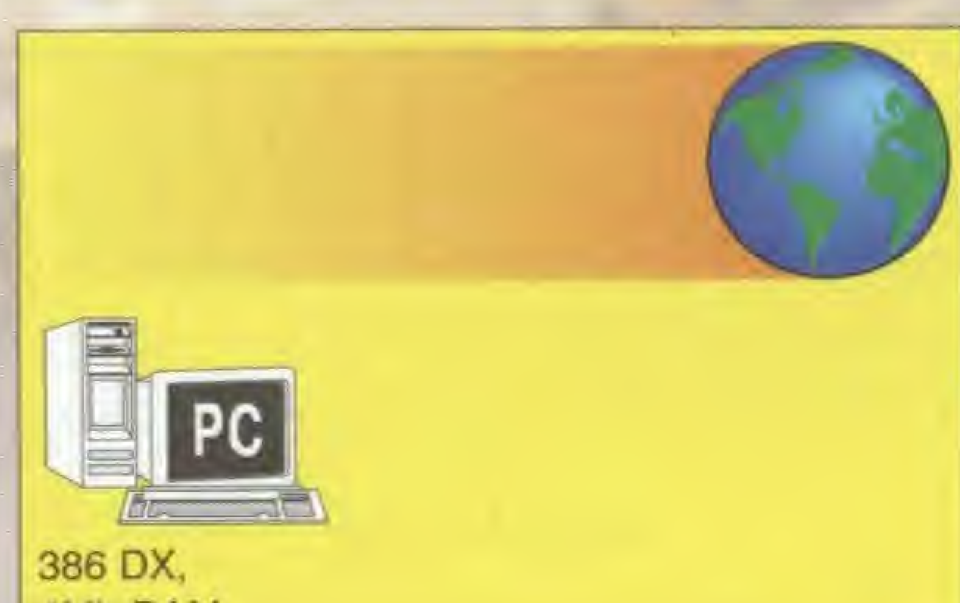
F1-F4 - Widoki z fotela pilota
F7 - Kamera pocisku wł./wył.
F8 - Widok pościgowy
F9 - Widok z góry
W - Wybór broni
G - Wybór działka
E - Informacje o aktualnym celu
A - Autopilot
C - Tryb komunikacji radiowej
V - Widok aktualnego celu
R - Raport o stanie statku
M - Zawartość ładowni
C,M,E,A,R,G - Wybór działka
T - Wybór celu
L - Uchwycenie celu
I - Punkt celowania wł/wył.
N - Komputer nawigacyjny
S - Generator tarczy wł./wył.
X - Zrzut ładunku
á - Zmniejszenie prędkości
/ - Zwiększenie prędkości
P - Pauza
TAB - Dopalacz
SPACE - Strzał z działka
ENTER - Użycie aktualnej broni
Alt+x - Wyjście do DOS
Alt d - Harakiri (Seppuku)
Alt o - Opcje (Sterowanie, muzyka, dźwięki)

Uwaga. Nie wszystkie klawisze działają w każdej konfiguracji sprzętowej. Jeśli np. nie posiadacie dopalacza, wciśnięcie klawisza TAB nie wywoła żadnego efektu.

Podsumowanie

Każdy, kto trochę pogra w **Privateera**, musi stwierdzić, że **Origin** i tym razem nie zawiódł i stworzył prawdziwy majstersztyk. Jedynym minusem są wysokie wymagania sprzętowe, ale w końcu nie ma nic za darmo.

Tomasz Kulbacki



386 DX,
4Mb RAM,
22 Mb HD



Producent: SSI/US Gold

Aby oddać sens gry **Stronghold** (Twierdza), należy wspomnieć, iż jest ona mieszaniną dwóch gatunków: strategii/world-buildera oraz walczącej role-playing. Jeśli jeszcze nie wiesz o czym mówię, to przypomnij sobie ***Civilization*** oraz ***Eye of the Beholder***, a następnie obie te gry połącz w jedną - wówczas otrzymasz coś w rodzaju **Stronghold**.

Program powstał dzięki wspólnemu wysiłkowi programistów z firm **US Gold** oraz **SSI**. Fakt ten jest o tyle znaczący, że obie te firmy są potentatami w produkcji szeroko rozumianej role-playing, strategii i symulacji, dzięki czemu produkt finalny nie okazał się kolejną żenującą hybrydą, o czym chciałbym przekonać Czytelników w tym artykule.

Stronghold ukazany jest w nietypowej, a przynajmniej rzadko spotykanej konwencji graficznej. Chęć połączenia dobrej jakościowo oprawy wizualnej z potrzebą jasnego przedstawienia przebiegu gry sprawiła, iż autorzy zastosowali coś, co nazwałbym "widokiem na pole gry z punktu widzenia obserwatora patrzącego przed siebie" (nic innego nie przychodzi mi do głowy, popatrzcie zresztą na ilustracje). W ten sposób otrzymujemy możliwość oglądania zarówno samego miasta, jak i jego mieszkańców. Mówiąc konkretnie, widok tworzącej się twierdzy, różnorodność krajobrazów, zróżnicowanie form architektonicznych budynków należących do poszczególnych ras, wszystko to sprawia, iż **Stronghold** robi dobre wrażenie.

OBSŁUGA

Komunikacja gracza z komputerem sprowadza się w zasadzie do wskazywania na ekranie odpowiednich ikon (których nie ma na szczęście dużo) lub do czytania pojawiających się komunikatów. Ekran gry składa się z trzech części. Na pierwszą składają się duże i małe okno, które zamiennie mogą przedstawiać mapę świata lub bezpośrednio ukazywać wskazany na niej region. Część druga to znajdujące się z prawej strony charakterystyczne trójkąty. Tworzą one jeden z oryginalniejszych systemów kontroli gry, jaki ostatnio widziałem. Przesuwając środek, a raczej wierzchołek każdego z nich, ustala się, w jakim kierunku ma iść wysiłek postaci przebywających na danym obszarze, tzn. wznoszenia budynków (Build), zdobywania doświadczenia (Train) czy pozyskiwania nowych towarzyszy (Recruit). Powyżej umieszczona jest podłużna linia, za pomocą której można wezwać do stawienia się w wybranym miejscu jedną lub kilka postaci oznaczonych jako Ready (patrz dalej). W części trzeciej, u dołu ekranu, znajduje się klepsydra ukazująca upływ pór roku. Od czasu do czasu pojawiają się tu także komunikaty dotyczące przebiegu gry.

IDEA

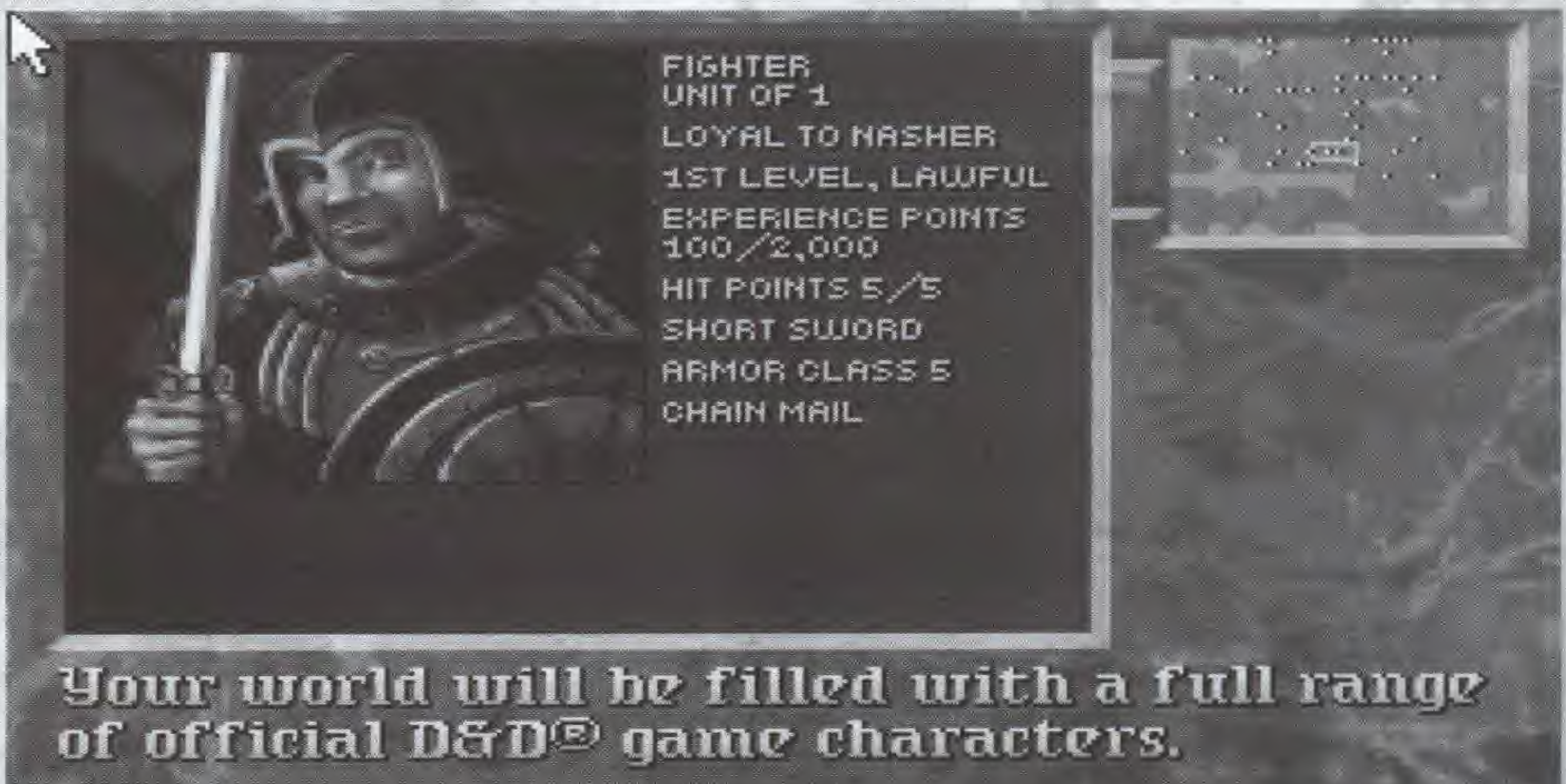
Koncepcja **Stronghold** jest prosta: musisz wybrać odpowiedni teren, wybudować w tym miejscu zamki dla stworzonych przez siebie postaci, zrekrutować osadników oraz zapewnić im żywność, dach nad głową i bezpieczeństwo, a także zadbać o to, aby poddani byli szczęśliwi i chcieli się rozmnażać. Wszystko to należy nieustannie kontrolować, aby w końcu wygrać. Proste, prawda?

Z postawionych przed Tobą zadań najłatwiej jest utrzymać chęć osadników do stałej prokreacji. Z tym ludzie nigdy nie mieli większych problemów i zresztą bardzo dobrze, gdyż tylko dodatni przyrost naturalny gwarantuje rozwój Twojego królestwa i daje nadzieję na sukces.

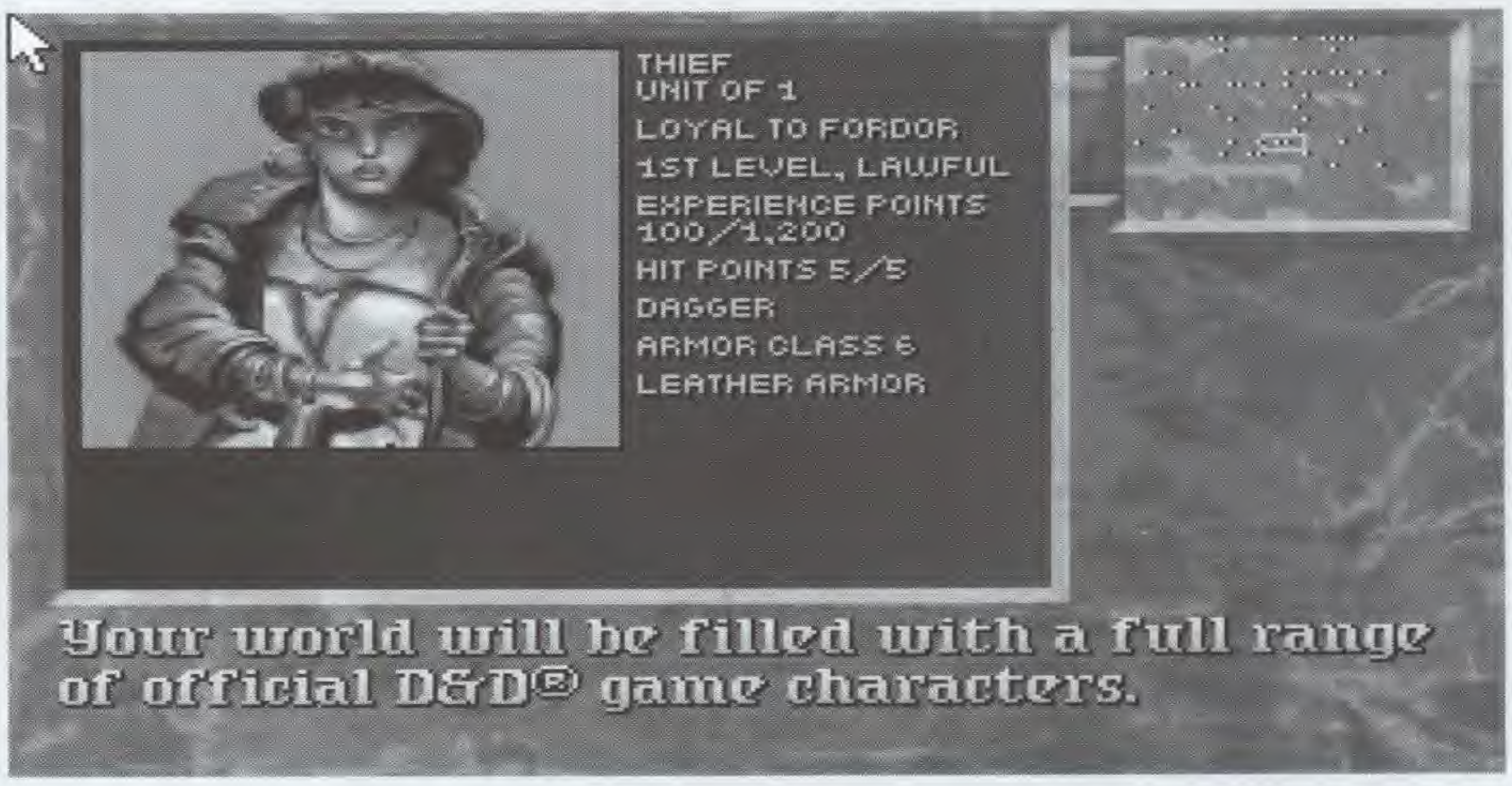
Stronghold oferuje pięć gotowych scenariuszy, jak również możliwość tworzenia nowych. Aby urozmaicić zabawę, wprowadzono trzy poziomy trudności:

- *peaceful* - starasz się prowadzić pokojową koegzystencję z sąsiadami tak długo, jak to możliwe (i wygodne);
- *agressive* - jesteś w wyjątkowo wojowniczym nastroju i nikomu nie przepuścisz;
- *hostile* - tutaj odwrotnie, wszyscy dookoła są w wyjątkowo wojowniczym nastroju i nie przepuszczą Tobie.

Aby było jeszcze bardziej zabawnie, możesz określić poziom inteligencji Twoich przeciwników: niski, zadowalający lub znaczny. Wybór ostatniej opcji grozi komputerowym samobójstwem - ale co tam, żyjemy w wolnym kraju.



Jak już mówiłem, **Stronghold** to hybryda dwóch gatunków. Do elementów role-playing występujących w grze zaliczyć można przede wszystkim tworzenie drużyny odbywające się w bardzo tradycyjny sposób. Wybierasz rasę i typ postaci, losujesz ich cechy osobowości, określasz charakter swojego bohatera, obdarzasz go wybranym przez Ciebie imieniem i... gotowe! Pewne zdumienie u znawców tematu może wywołać fakt, iż autorzy gry pomieszali klasy postaci z ich rasami. Do wyboru znajdą się więc obok siebie wojownik, krasnolud, kapłan i elf. Czysta herezja.



Na wykreowaniu postaci (dokładnie pięciu) kończy się związek z tradycją. Nie łączą się one w wędrującą po świecie drużynę poszukiwaczy przygód, lecz tworzą zaczątki czegoś na kształt średniowiecznego społeczeństwa, tzn. pierwszy stworzony bohater obejmuje stanowisko szefa-seniora, natomiast pozostałe postacie zostają jego wasalami. Wszyscy oni budują zamki w różnych, wybranych przez Ciebie miejscach i rozpoczynają z Twoją pomocą rozwijać swoje posiadłości. Z całej grupy tylko szef może piąć się w górę po szczeblach drabiny władzy. Na samym początku otrzymuje on tytuł barona, następnie mianowany zostaje wicehrabią, hrabią, markizem i tak dalej. Promocja seniora na wyższy poziom jest miernikiem powodzenia w grze. Im wyżej go doprowadzisz, tym większe będą Twoje szanse na końcowy sukces. Zdobycie każdego szczebla władzy stanowi sumę trzech czynników: popularności seniora w społeczeństwie, rozmiarów królestwa oraz ilości wytrzebionych potworów.

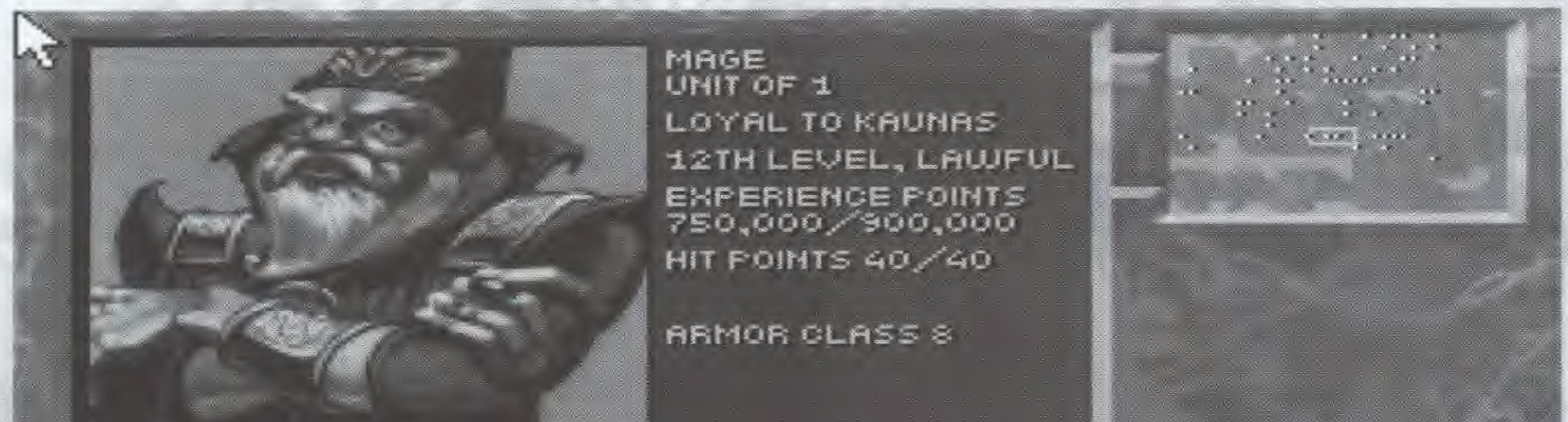
JAK WYGRAĆ

Fakt, iż gra się, aby wygrać, jest chyba jasny. W **Stronghold** istnieją jednak aż trzy sposoby na osiągnięcie sukcesu. Są one uzależnione od rodzaju charakteru, jaki wybrałeś dla szefa drużyny. Jeśli zdecydowałeś się na wariata (Chaotic), musisz powiedzieć wszystkim potworom "Do widzenia, nie ma dla was miejsca w moim świecie" i zabić je. Seniorowi z zasadami (Lawful) wystarczy zdobycie rangi imperatora. Mieszance obydwu tych opcji określanej mianem Neutral należy się natomiast wyjątkowa misja polegająca na zdobyciu absolutnej władzy imperatora połączonej z wyrugowaniem z domostw wszystkich stron konfliku. Zadanie godne psychopaty ogarniętego żądzą władzy.

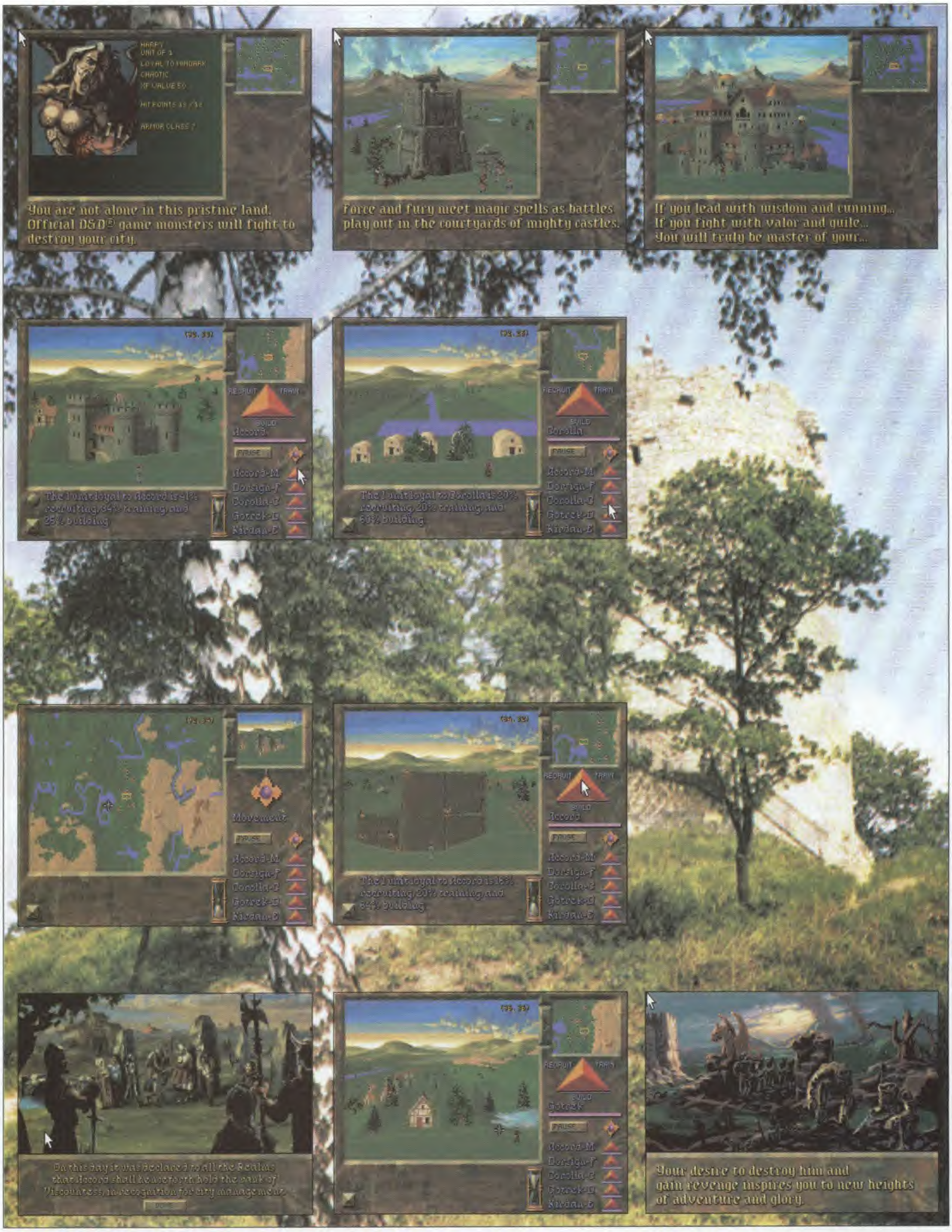
ETAPY GRY

Skoro już powiedzieliśmy sobie, jak wygrać, można jeszcze dodać coś na temat, jak grać. **Stronghold** składa się w zasadzie z trzech etapów.

Pierwszy zaczyna się od wykreowania drużyny. Następnie wszystkim jej członkom budujesz zamki. Stają się oni wówczas przywódcami poszczególnych grup społeczeństwa Twojego królestwa - krasnolud obejmuje władzę nad wszystkimi krasnoludami, kapłan nad kapłanami, wojownik nad wojownikami itd. Warto tutaj zauważyć, że jeśli w trakcie tworzenia drużyny nie wybrałeś na przykład żadnego maga, to w Twoim królestwie magowie nie pojawią się w ogóle. Jest to o tyle ważne, że brak konkretnej klasy postaci może bardzo utrudnić lub wręcz uniemożliwić zwycięstwo nad potworami. Po zakończeniu prac przy zamkach przystępujesz do stawiania miasta, co nie jest trudne, gdyż czynność ta sprowadza się w zasadzie do ciągłego budowania tego, czego żądają od Ciebie mieszkańcy.



Gdy Twoje włości osiągną słuszny rozmiar, rozpoczynasz etap drugi. Składają się na niego dalsza rozbudowa miasta oraz przede wszystkim walka z potworami, które zaczynają nękać granice Twojego królestwa. Jak szybko zauważysz, największe ich skupiska znajdować się będą wokół warowni. Aby powstrzymać ciągłe ataki wrogów, należy zniszczyć te budowle, które są niczym innym, jak po prostu wylęgarniami wszelkiego rodzaju paskudztwa. Na szczęście, większość potworów koncentruje się, jak już mówiłem, wokół swoich baz. Jedynie niektóre będą zapuszczać się w pobliże granic Twoich posiadłości. Wprawdzie rzadko, lecz zdarza się także, iż z grupy tych nielicznych wędrujących sobie po okolicy maszkar, pojedyncze egzemplarze mogą skierować się wprost ku sercu Twego królestwa. Zakładając, iż grasz po raz pierwszy, jest to prawdopodobnie Twoja najkrótsza sesja **Strongholda**. Stwierdzono bowiem empirycznie (to o mnie), iż niedoświadczeni gracze generalnie nie radzą sobie w walce z najsłabszymi nawet przeciwnikami. Również empirycznie dowiedziono, iż długość Twojego życia w grze jest odwrotnie proporcjonalna


You are not alone in this pristine land.
Official D&D® game monsters will fight to destroy your city.
Force and fury meet magic spells as battles play out in the courtyards of mighty castles.
If you lead with wisdom and cunning..
If you fight with valor and guile..
You will truly be master of your..
Your desire to destroy him and gain revenge inspires you to new heights of adventure and glory.

do czasu, jaki poświęciłeś na zastanawianie się, czy nadszedł już właściwy czas na rozpoczęcie wojny (szczególnie, gdy grasz na dwóch wyższych poziomach trudności). W wolnym tłumaczeniu oznacza to, iż z reguły wygrywa ten, kto pierwszy rozpocznie skuteczny atak.

Jeśli po godzinach trudów i wyrzeczeń uda Ci się w końcu zetrzeć w pył wrogie warownie, wzbogacony o cenne doświadczenie, możesz stanąć przed trzecim etapem gry. W Twoim królestwie pojawią się wówczas kolejne potwory, z tą drobną różnicą, że będą silniejsze i inteligentniejsze od swoich świętej pamięci poprzedników. Między nimi znajduje się również niejaki Mindark, założyciel i duchowy przywódca całego tego ruchu. Możesz mi wierzyć, że jest to wyjątkowo nieprzyjemny gość, a świadczy o tym chociażby poziom doświadczenia, który reprezentuje - 36.

MIASTO

Wszystkie możliwe do postawienia obiekty można podzielić na cztery kategorie: dające mieszkańcom dach nad głową, przynoszące dochód, obronne oraz polepszające funkcjonowanie twierdzy.

Do kategorii pierwszej zaliczyć należy przede wszystkim budynki mieszkalne oraz zamek. Budowle te służą również jako miejsca przechowywania żywności i wyprodukowanych dóbr. Do magazynowania w dosłownym rozumieniu używa się spichlerzy (Granaries).

Kategoria druga obejmuje wiele obiektów zróżnicowanych w zależności od tego, kto je buduje. Krasnoludy i magowie stawiają karczmy (Inn), podczas gdy elfom wystarczy produkcja zabawek, a kapłanom prowadzenie intratnej działalność urzędniczej (Scribery). Dochód przynoszą również pola i lasy - tym większy, im wyższy poziom uprawy reprezentują. Odnosi się to zresztą do większości budynków, bowiem wersję pierwotną każdego obiektu można unowocześnić (upgrade). Oczywiście, wymaga to pewnych nakładów, jednak po takiej operacji dom mieszkalny na przykład zwiększa swoją objętość dwu, a nawet trzykrotnie. Jeśli wszystko idzie dobrze, pojawia się nawet coś na kształt wspólnego rynku. Dostęp do niego zapewniają place targowe (marketplace), z których każdy daje dostęp do 10% będącej w obiegu gotówki. Jeśli więc Common Fund (bo tak to się nazywa) wynosi powiedzmy 560 sztuk złota, to mając 3 place targowe otrzymujesz możliwość korzystania z dodatkowych 168 gp dochodu.

Do obiektów o przeznaczeniu obronnym, stanowiących trzecią kategorię budynków, należą przede wszytkim mury obronne, bramy oraz wieże. O ile znaczenie dwóch pierwszych pozycji jest oczywiste, o tyle trzeciej należy się kilka słów komentarza. Wieżę można traktować jako ówczesny odpowiednik systemów wczesnego ostrzegania. Pozwala ona wypatrzeć zarówno przeciwników, jak i miejsca, gdzie znajdują się wrogie warownie. Oczywiście, im wyższa wieża, tym większy jest obserwowany obszar.

Ostatnia kategoria obejmuje obiekty spełniające różnego typu funkcje użyteczności publicznej. Podstawową rzeczą wyróżniającą je spośród innych jest fakt, iż za ich utrzymanie trzeba niestety płacić. W zamian za to otrzymuje się jednak możliwość produkowania broni, szybszego usuwania szkód, zwiększenia poziomu wiedzy mieszkańców itd. Wyliczenie wszystkich zajęłoby zbyt wiele miejsca, dlatego też omówię tylko te najważniejsze.

I tak - budynek, w którym mieszkańcy mogą szybciej zdobywać kolejne stopnie wtajemniczenia w danym kunszcie, nosi nazwę:

- Garden - dla elfów;
- Temple - dla kapłanów;
- Guard House - dla wojowników i krasnoludów
- University - dla magów.

Ponadto istnieje jeszcze coś takiego, jak Arena, gdzie szkolić mogą się wszyscy.

Wybudowanie Builder Hall powoduje, iż postawione dotąd obiekty mają zapewnioną konserwację, natomiast Mason's Hall (dostępny tylko dla krasnoludów) powoduje przyspieszenie wszystkich prac budowlanych. Sprawami związanymi z wytwarzaniem broni i zbroi zajmują się odpowiednio: Fletcher - strzały dla elfów, Forge oraz Magic Mill - broń, Armory i Jeweler - zbroje i magiczne pierścienie ochronne.

Aby sprawdzić, czego potrzebują aktualnie mieszkańcy, wystarczy po prostu wskazać któregoś kursorem. Na ekranie ukaże się jego "tablica rejestracyjna" (hm?) z podanymi punktami zdobytego doświadczenia, poziomem wiedzy, klasą itp. oraz konkretnymi żądaniami (dotyczą z reguły zawsze tego samego: żywności, domów i pieniędzy). Niżej znajdują się trzy warianty postaw, jakie może przyjąć każda postać:

- Home - przypisana na stałe do jakiegoś obszaru (znajdujące się tam budynki nie będą ulegały wówczas zniszczeniu);
- Unassigned - swobodnie wędrująca po okolicy w poszukiwaniu dobrego miejsca do zamieszkania;
- Ready - gotowa na Twoje wezwanie do walki lub na wędrówkę do wskazanego przez Ciebie miejsca.

STATYSTYKA

Wskazanie kursorem imienia danego przywódcy pozwoli Ci uzyskać informacje dotyczące stanu jego posiadania: liczbę ludności (Population), ilość mieszkań (Housing), produkcję żywności (Food Prod), ilość zmagazynowanych jednostek żywności (Food Stored), łączną powierzchnię wszystkich magazynów (Food Storage), dochód (Income), ilość złota (Gold), pojemność sejfów bankowych (Vault Storage), ilość będących w obiegu pieniędzy (Common Fund) oraz wielkość tej sumy przypadającej Tobie (Access Fund). Tylko do szefa drużyny odnoszą się informacje: popularność (Popularity), ilość budynków w mieście (City Blocks). Natomiast popularność oraz wielkość miasta, którą trzeba osiągnąć, ażeby wejść na wyższy szczebel władzy, znajdują się pod hasłem "To Promote".

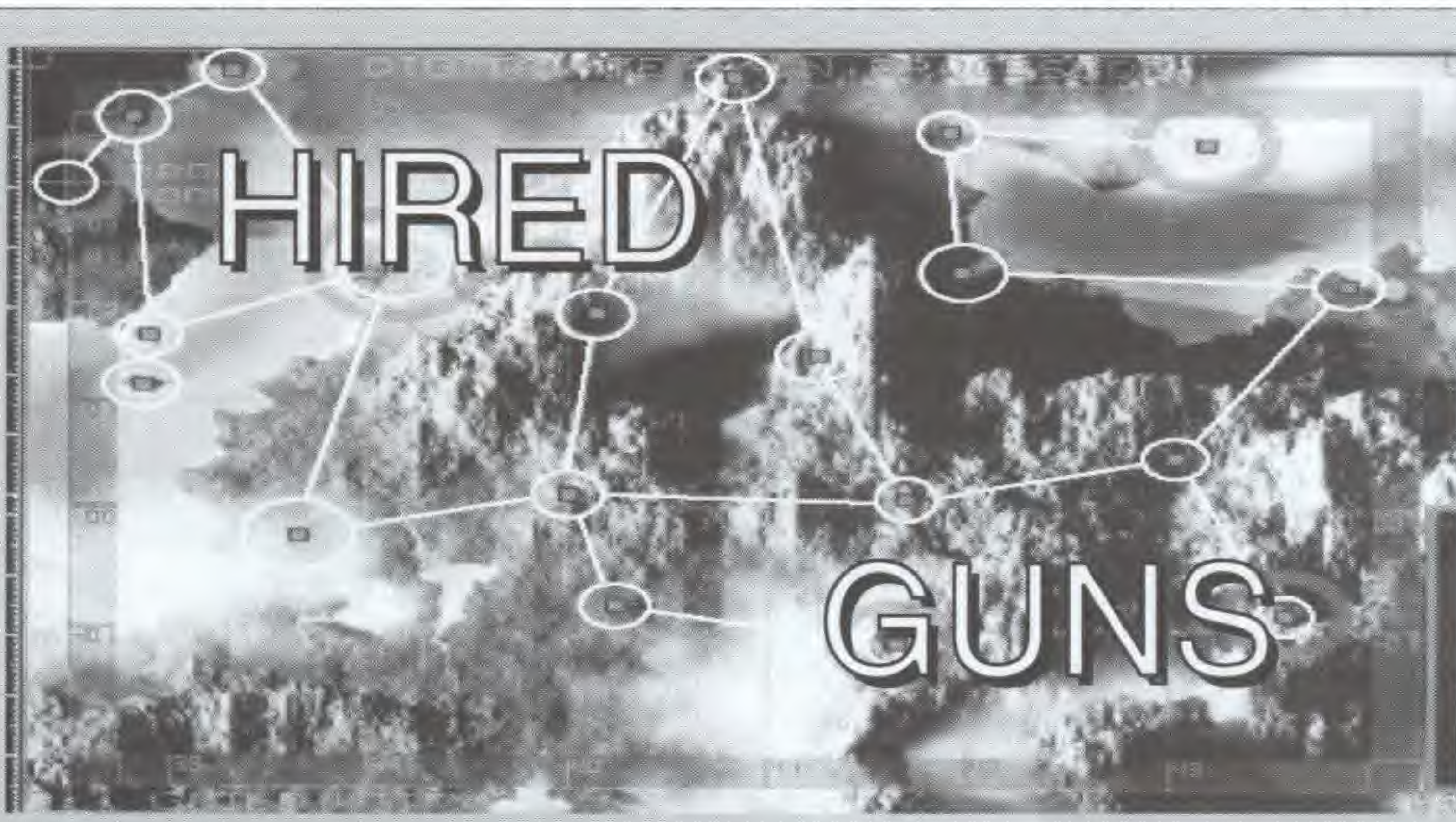
Podsumowując, myślę, że **Stronghold** zainteresuje przede wszystkim tych, którym podobała się gra **Realms**. Oczywiście, **Stronghold** jest bardziej skomplikowany i znacznie ciekawszy pod względem oprawy graficznej, ale podobieństwo niewątpliwie istnieje.

A swoją drogą, ciekawe, że tego rodzaju programy powstają coraz częściej. Czy przypadkiem nie jesteśmy świadkami narodzin nowego gatunku - ekonomicznego role-playing?

Piotr Orcholski

PC

386SX,VGA, 2MbRAM,6Mb HD,SoundBlaster



Producent: Psygnosis/DMA Design

Lubisz czasami pograć w gry RPG, lecz nudzą Cię, bo zbyt mało w nich krwi? A może uwielbiasz strzelać do wszystkiego, co się rusza, a chciałbyś trochę wysilić przy tym umysł? Oto gra, która w doskonały sposób łączy te dwa gatunki.

Hired Guns stworzony został przez **DMA Design** i wydany przez **Psygnosis** - firmy znane z wielu innych hitów, jak choćby *Lemmings*. Osobiście przewiduję podobną karierę dla **Hired Guns**. Ale do rzeczy.

Po wczytaniu programu masz do wyboru trzy rodzaje rozgrywki. Pierwszą opcją jest trening, drugą - pełna kampania, a trzecią - tzw. Krótkie Akcje. Trening zawiera w sobie wiele krótkich zadań umożliwiających zapoznanie się z obsługą i możliwościami poszczególnych postaci i przedmiotów. Pełna kampania to główne zadanie do wykonania. Krótkie Akcje to kilkanaście oderwanych od siebie zadań o ograniczonym czasie wykonania.

Gdy podejmiesz decyzję, w co chcesz grać, masz możliwość wyboru ilości graczy - od 1 do 4. Jeśli wybierzesz jednego, sam kierujesz poczynaniami każdego z członków zespołu. Natomiast jeśli wybierzesz czterech, możesz wraz z trzema kolegami rozegrać walkę i każdy będzie odpowiadał za jedną z postaci.

TRENING

Jak wspomniałem, tutaj zapoznajesz się z obsługą programu i postaci. Każde krótkie zadanie pozwala zapoznać się z wybranymi aspektami tego tematu.

KAMPANIA

Grupa Wolnych Strzelców Galaktyki podjęła się zadania uratowania mieszkańców planety Graveyard, na której za sprawą opętanych naukowców rozprzestrzeniły się mutanty i roboty wszelkiej maści i rozmiarów. Twoim zadaniem jest doprowadzić wybraną drużynę do finału. Aby wykonać zadanie, należy odnaleźć cztery ***Fusion Power Ring Core***, umieścić je w **Coil Generator** i zapobiec w ten sposób rozszarpaniu planety przez wybuch termojądrowy.

DRUŻYNA MARZEŃ

Każdy z kandydatów do drużyny ma określone, różne zdolności. Należy tak dobrać członków zespołu, aby znaleźć układ zdolności mniej więcej na równym poziomie. Moja rada przy tworzeniu drużyny - w jej składzie powinien się znaleźć przynajmniej jeden robot, ponieważ taka postać jest w stanie przebywać pod wodą bez uszczerbku dla zdrowia.

Ponieważ nie ma idealnej drużyny, a początkujący gracze mogą mieć kłopot z jej zestawieniem, podaję najlepszy skład zespołu:

- *CIM-Lite*. Ma co prawda mniejsze zdolności fizyczne, lecz większą odporność. Dużo lepiej wytrzymuje upadki z większej wysokości. Rozpoczyna grę posiadając na wyposażeniu znakomite uzbrojenie: ***HYD-Fluorine Hand Laser*** i trzy wielokierunkowe ***Auto Sentry Kit***.

- *Bonden*. Znakomicie uzupełnia się z *CIM-Lite*. Duża odporność i siła fizyczna. Niestety, na początku nie posiada wystarczająco silnej broni, ale szybko znajdziesz dla niego ***Mounted Mini-Gun***.

- *Cheule*. Wysoka odporność i duża siła fizyczna. Od razu jest uzbrojona w bardzo dobry ***Naomi IV Assualt Rifle*** i ***Naomi Grenade Launcher***. W wyposażeniu posiada również ***Psionic-Amp: Cure Poison*** (leczy zatrucia). Charakteryzuje się dużym udźwigiem.

- *Jenillee*. Lekarz wojskowy. Niezbyt dobrze zbudowana, lecz o dużej odporności. Wyposażona jest w wysokiej klasy środki medyczne. Jak najszybciej należy wymienić jej ***Sonic Stunner*** na jakąś lepszą broń.









PODSTAWY PRZEŻYCIA

Kiedy przemieszczasz się całym oddziałem, pamiętaj, aby pierwszy szedł najlepszy wojownik. Wtedy atak potwora przyniesie najmniejsze szkody. Gdy rozpoczynasz nowy poziom, najlepiej jest podzielić oddział na dwie części. Jedną grupę stanowić będą słabsze postacie. Ta część powinna pozostać w punkcie startu lub innym bezpiecznym miejscu. Pozostali członkowie (oczywiście najlepsi wojownicy) powinni "przetrzeć" drogę do wyjścia z poziomu. Gdy droga stanie otworem, można wtedy przeprowadzić słabszą grupę. Takie rozwiązanie jest najlepsze, choć nie pozbawione wad. Wojownicy podążający do wyjścia będą pozbawieni fachowej pomocy lekarskiej, a pozostawione postacie mają mniejsze możliwości obrony w razie ataku. Radziłbym również wrócić wojownikami do miejsca, gdzie pozostawiłeś resztę drużyny i eskortować ją do wyjścia. Zajmie to trochę czasu, ale na pewno się opłaci.

GORĄCZKA BITWY

Bez paniki. Nie idź na hura do przodu. Staraj się niszczyć potwory z większej odległości lub wyciągnąć je na otwartą przestrzeń, gdzie masz możliwość ucieczki. Wyjątkiem są *Seahorses*, które mogą czychać na Ciebie za drzwiami, ale ich nie przekroczą. W tym wypadku nie pozostaje Ci nic innego, jak wejść do środka i je zabić. Gdy zaobserwujesz na niższym poziomie poruszające się potwory, nie ociągając się zacznij wrzucać tam granaty. W ten sposób zniszczysz je, nie narażając się na rany.

UZBROJENIE

Nie będę tu charakteryzował całości uzbrojenia występującego w grze (pobieżny przegląd znajdziesz na następnej stronie). Podam tylko, jakie typy karabinów i pistoletów są najbardziej użyteczne. Na małe potwory, np. *Puppies* czy *Lizards*, najlepsze są bronie jednostrzałowe o dużej sile rażenia - ***UPBI Issue 38*** lub ***Smith & Wesson 29***. Broń taka daje pożądany efekt czyli śmierć potwora przy niewielkim zużyciu amunicji. Na duże i silne potwory należy używać automatycznej broni szybkostrzelnej lub laserów, które z założenia mają dużą siłę rażenia. Najwszechstronniejszymi broniami na początku gry są: ***Mounted Mini-Gun, Naomi IV Assault Rifle*** i ***HYD-Fluorine Hand Laser***. Pamiętaj jednak, że używanie ich wiąże się z dużym zużyciem amunicji - więc oszczędnie, oszczędnie.

MAPA

Aby ukończyć grę, musisz odnaleźć cztery ***Fusion Power Ring Core***. Znajdują się one w miastach oznaczonych na mapie czerwonym okręgiem. Wiem, wiem, widać pięć okręgów. W piątym mieście trzeba znalezione ***Ring Core*** umieścić w **Coil Generator**.

Do celu najlepiej dążyć najkrótszą drogą. Zresztą gra sama "dba", abyś nie musiał zwiedzać mało użytecznych stref, w których co najwyżej znajdziesz lepsze uzbrojenie, tocząc zażarte walki z silnymi potworami. Gdy raz zwiedzisz strefę, zawsze możesz przez nią przejść nie wchodząc do środka.

Aby dotrzeć do pierwszego miasta w okręgu (*Fusion Reactor*) najlepiej przejść przez *Abandoned Depot* i *Artificial Island.*

DODATKOWE CHWYTY

Gdy poruszasz się po labiryntach stref, natrafisz na różnego rodzaju problemy, których nie sposób rozwiązać siłowo. Istnieją trzy sposoby rozwiązywania takich zagadek:

1. **Przełączniki** - w wielu miejscach natrafisz na przełączniki w ścianach. Najczęściej służą one do uruchomienia windy i są umieszczone tuż koło niej. Wystarczy wejść na platformę windy, nacisnąć przycisk i jechać. Często przycisk znajduje się poza zasięgiem stojącego na platformie i windę musi uruchomić drugi członek drużyny. Zdarza się też, że natrafisz na przełącznik umieszczony ni w pięć ni w dziesięć. W takim przypadku naciśnięcie go wywołuje reakcję na drugim końcu labiryntu. Na przykład, w pierwszej strefie (*Abandoned Depot*) idź wokół budynku, aż natrafisz na klocki. Odsuń jeden, zabij potwora, wejdź i naciśnij przycisk w ścianie. Spowoduje on zniknięcie ściany obok skrzynki z kartą magnetyczną wewnątrz głównego budynku. W ten sposób uzyskasz dostęp do skrzyni znajdującej się nad schodami, w której znajduje się ***Mounted Mini-Gun***.

2. **Psionic-Amp** - pudełka te dzielą się na cztery rodzaje: broń, uzdrawiacze, pola ochronne i specjalne. Trzech pierwszych nie będę szczegółowo opisywał, gdyż nazwy mówią same za siebie. Natomiast czwartą grupę stanowią pudełka, których użycie w sposób zasadniczy ułatwia poruszanie się po labiryncie. Do tej grupy zaliczają się m.in. pudełka umożliwiające budowę mostów, osuszanie dróg, poruszanie się ludzi pod wodą czy zdolność widzenia na duże odległości.

3. **Ruchome klocki** - jest to najtrudniejszy do wykoncypowania element gry. Samo przesuwanie klocków jest proste. Podchodzisz do niego i w zależności od potrzeby naciskasz LPM, aby go pchnąć lub PPM, aby go pociągnąć za sobą. Jednak zanim przesuniesz klocek, przemyśl ten krok, by przypadkiem nie zablokować sobie drogi lub nie zrzucić pudła na głowę jednego z członków drużyny. Klocki najlepiej wykorzystywać do wypełniania otworów w gruncie czy zmniejszania wysokości upadku. Gdy jesteś szybki lub brak Ci amunicji, użyj ich do zablokowania przeciwnika.

SHORT ACTION GAME

Tu masz do wyboru 17 pojedynczych zadań (przeważnie misji na czas). Dodatkową atrakcją jest możliwość rozegrania tej zabawy w cztery osoby przeciwko sobie. Oczywiście należy się wcześniej umówić co do tego, jakich broni nie można używać, aby szanse przeciwników były wyrównane.

PODSUMOWANIE

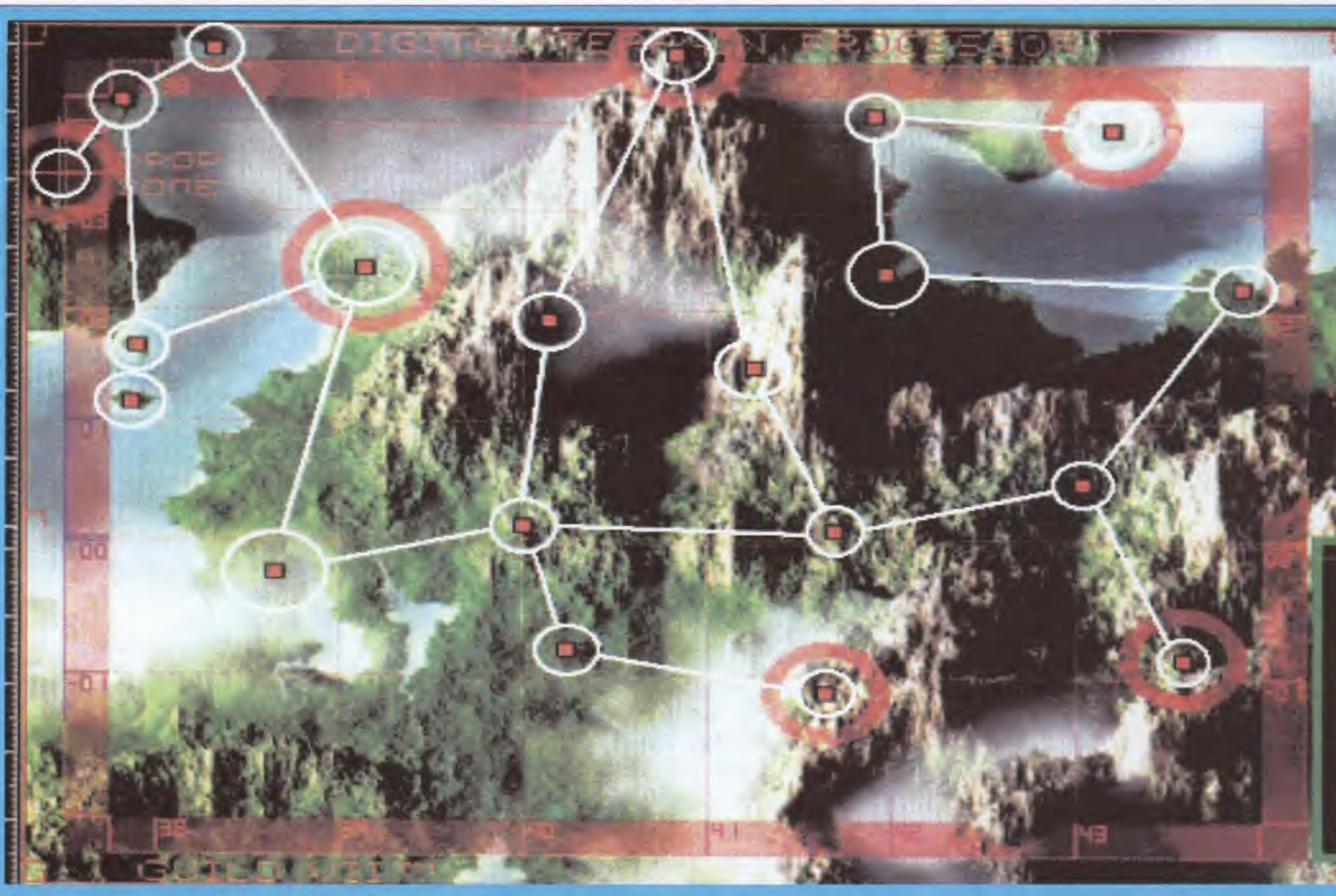
Należy stwierdzić, że połączenie RPG z typową strzelanką, jakim jest **Hired Guns**, potrafi zadowolić nawet dość wybredne gusta. Grafika utrzymana na wysokim poziomie, efekty dźwiękowe bardzo zróżnicowane i co najważniejsze brak męczącej ucho muzyczki. To wszystko powoduje, że **Hired Guns** stawiam na jednym z pierwszych miejsc w mojej prywatnej liście rankingowej.

NIEDŹWIEDŹ

1 Mb RAM
również AGA

OTO EKWIPUNEK, JAKI MOŻNA ZNALEŹĆ, KRĄŻĄC PO LABIRYNTACH W "HIRED GUNS"

Small Arms 6 Silent-Auto	Smith & Wesson 29	9mm THV 'Mini' Series	40mm Explosive Grenades	Digital Terrain Scaner
Psionic-Amp: Fireshield	Psionic-Amp: Inferno	Common Fruit	Naomi IV Assault Rifle	Neutron-Flux Laser Cannon
Oxy 6 Flamer Junior	Tungsten Bore Rifle	Auto Sentry Kit	Flask	Standard Rations II
Droid Repair Kit	18 Bore Slug	Grenade Launcher	Medical Pack	Psionic-Amp: Cure Poison
Mounted Mini-Gun	Psionic-Amp: Heal	UPBI Issue 38	Particle Beam Rifle	Flamer Junior Refill
Sonic Stunner	Disruptor Cannon	RPG F Rocket Launcher	M73 Auto-Gun	Sniper Rifle
Shotgun	Blaster 52	HYD-Fluorine Hand Laser	Large Loaf	Oczywiście w grze występuje znacznie więcej broni i wyposażenia.



MAPA PLANETY GRAVEYARD

POTWORY

Poniżej przedstawiam listę potworów występujących w grze zaopatrzoną w krótkie charakterystyki oraz najlepsze warianty broni przeznaczonej do ich niszczenia.



BATS: atakuje stadami, powoduje małe obrażenia. Daje się łatwo zabić wszelkimi broniami.



PUPPIES: małe i marudne. Najlepiej zabijać lekką, jednostrzałową bronią.



WINGED DEVIL: okrutny i bardzo silny. Zabijać wyłącznie bronią szybkostrzelną. W żadnym wypadku nie jednostrzałową!



SQUIRRELS: bardzo silne i okrutne. Niszczyć tylko bronią szybkostrzelną lub materiałami wybuchowymi.



LADY in RED: wyjątkowo wredna i niebezpieczna. Tylko granaty i to z dużej odległości.



SEAHORSE: bardzo silny i szybki. Najlepsze antidotum - granaty lub materiały wybuchowe.



LIZARDS: łatwe do zabicia każdą bronią. Należy uważać, aby nie zraniły, gdyż ich ugryzienie powoduje zatrucie.



LEMMING:bardzo silne uderzenie z pięści. Uwaga, strzela ogniem piekielnym. Tylko szybkostrzelna lub ognista broń.



SKELETON: taka kupa kości. Jeden strzał i po sprawie.



ED 209: bardzo silny, strzela z dużej odległości. Najlepiej Minigun lub Particle Beam Rifle.



SHARK: wysokiej klasy zabójca. Niszczyć za pomocą Mini-gun lub innej szybkostrzelnej broni.



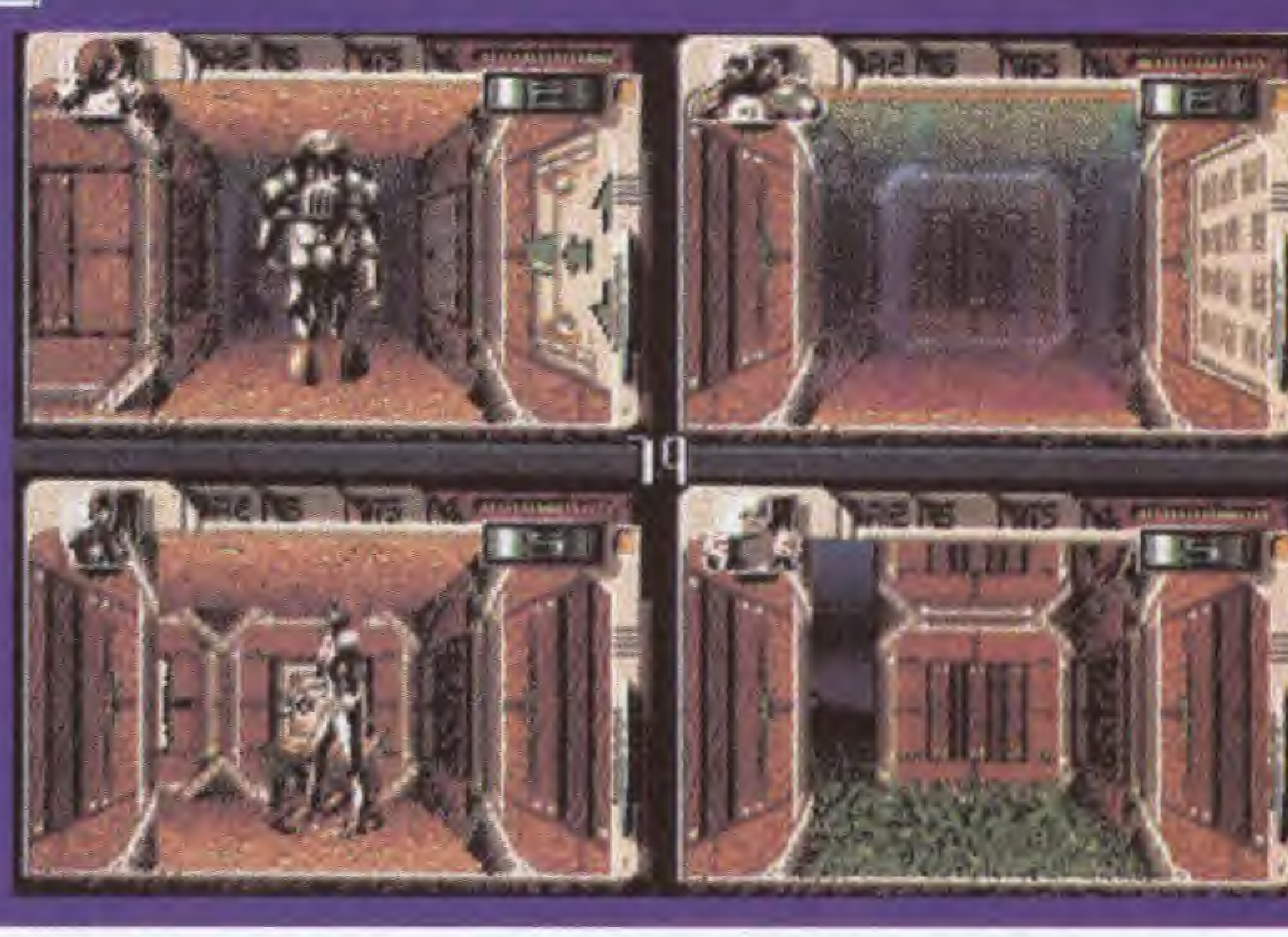
ALIEN: może Cię zastrzelić lub zadać wiele ran. Najlepiej niszczyć Mini-Gun lub Blaster.

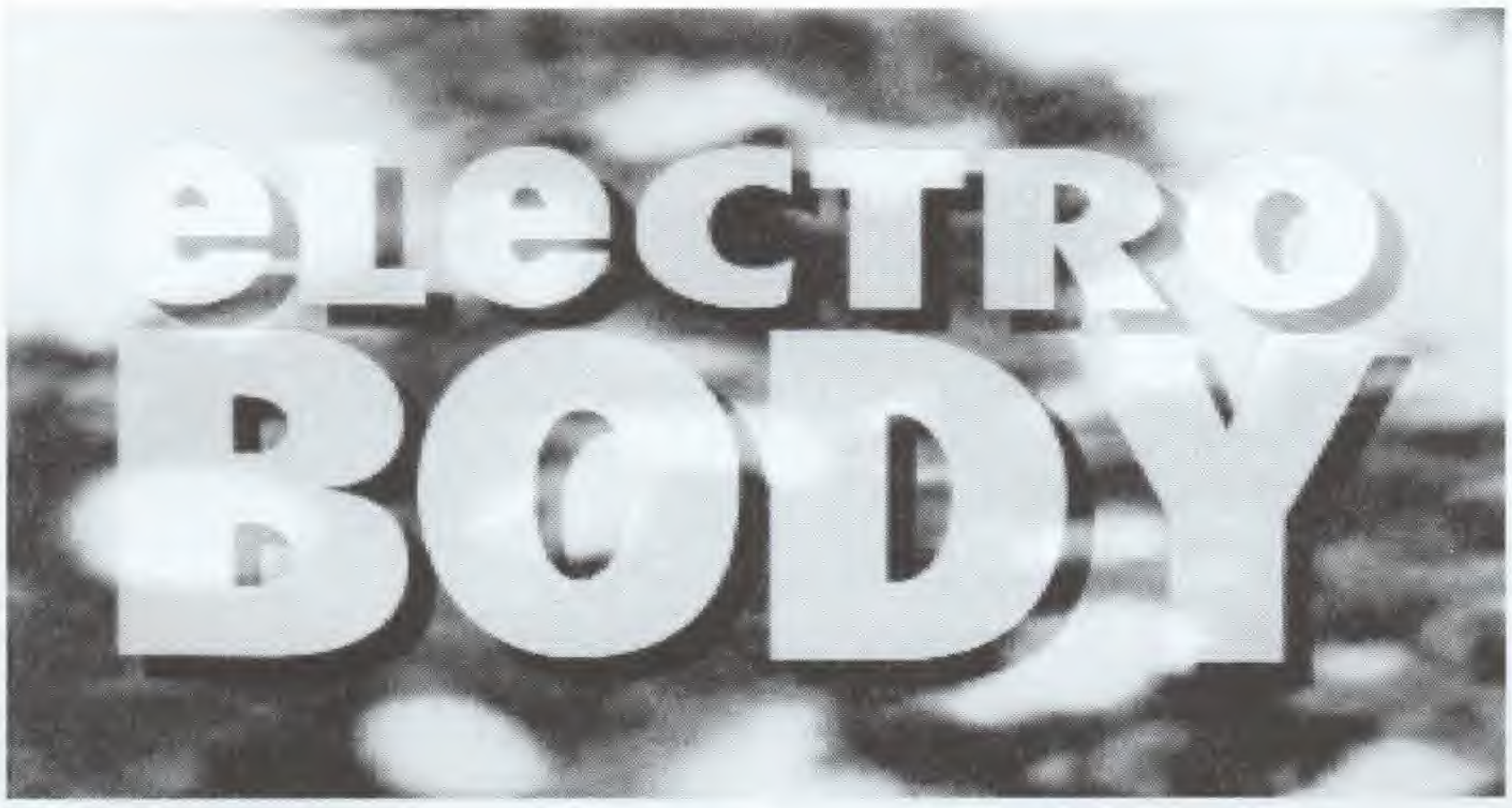


GRAVBOTS: jest uzbrojony w broń szybkostrzelną. Najbardziej przydatny Mini-gun z amunicją penetrującą.









Producent: xland computers games

W poprzednim numerze, kiedy pisałem o grze **Robbo**, obiecałem, że w następnym ŚGK postaram się przedstawić inne dzieło programistów z Krakowa. Obietnicę spełniam - oto mam zaszczyt zaprezentować **Electro Body**, jedną z lepszych platformówek, która ukazała się ponad rok temu na rynku polskim, a która teraz przeżywa swój renesans na Zachodzie!

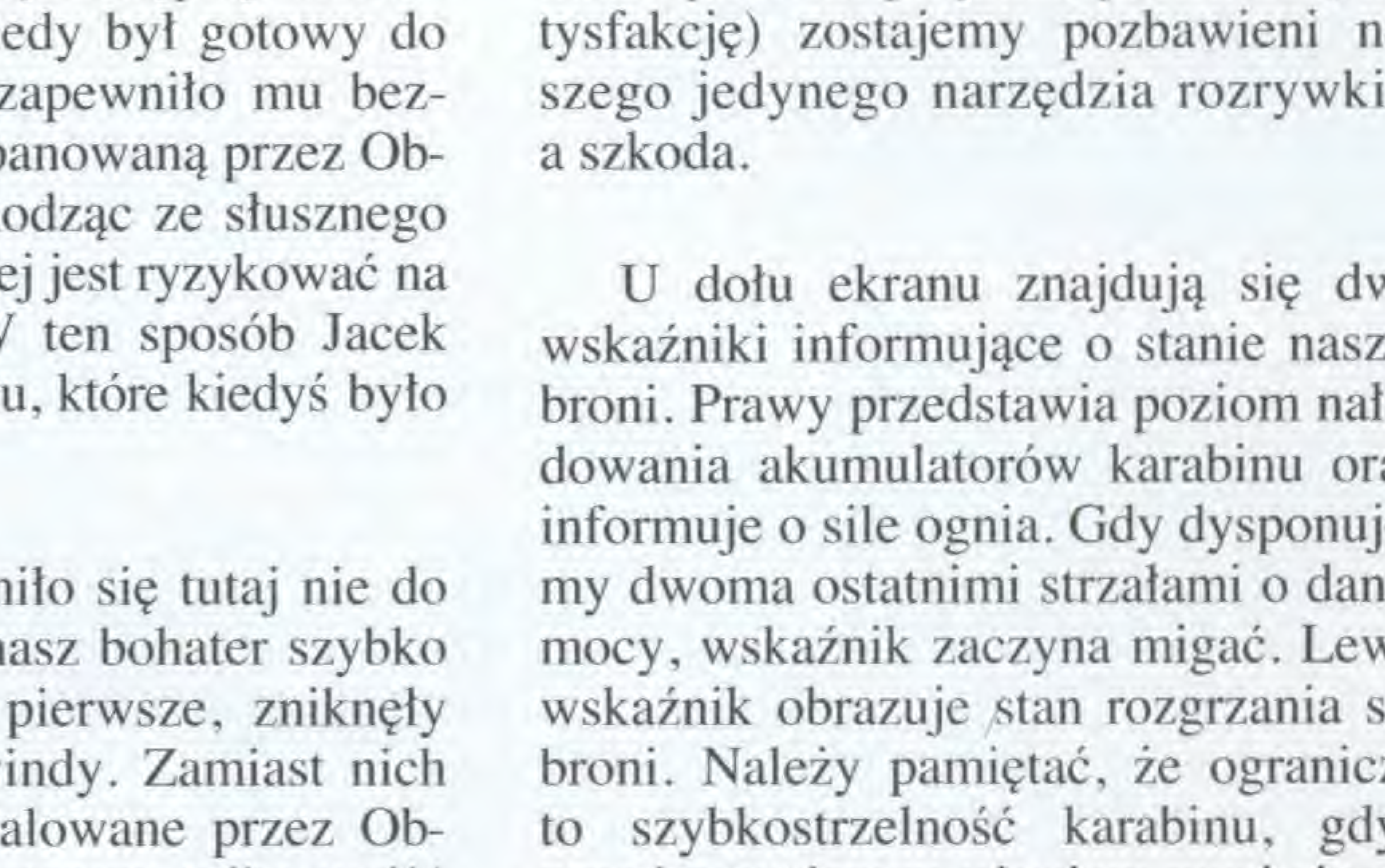
Podobnie jak w przypadku **Robbo**, i tutaj twórcy programu dołączyli krótką historyjkę. Na kolonię Ziemian znajdującą się na odległej planecie napadają Obcy. Z pogromu uchodzi z życiem tylko dwóch ludzi. Cudem zdołali oni dostać się do jednego ze statków w hangarze i uciec z planety, zanim zauważyli to Obcy. Po trzynastomiesięcznej podróży przez kosmos uciekinierzy przechwyceni zostali przez ziemski patrolowiec. Jeden z dwójki ocalałych, Jacek, poprzysiągł zemstę napastnikom, którzy zabili całą jego rodzinę. Poddał się wyczerpującemu treningowi oraz specjalnym zabiegom chirurgicznym. Wszystko to uczyniło go szybszym, silniejszym i sprawniejszym. Jacek zakupił również karabin energetyczny - najlepszą dostępną na Ziemi broń ręczną. Kiedy był gotowy do wyprawy, wojsko zapewniło mu bezpłatny przelot na opanowaną przez Obcych planetę, wychodząc ze słusznego założenia, że najlepiej jest ryzykować na cudzy rachunek. W ten sposób Jacek znalazł się w miejscu, które kiedyś było jego domem.

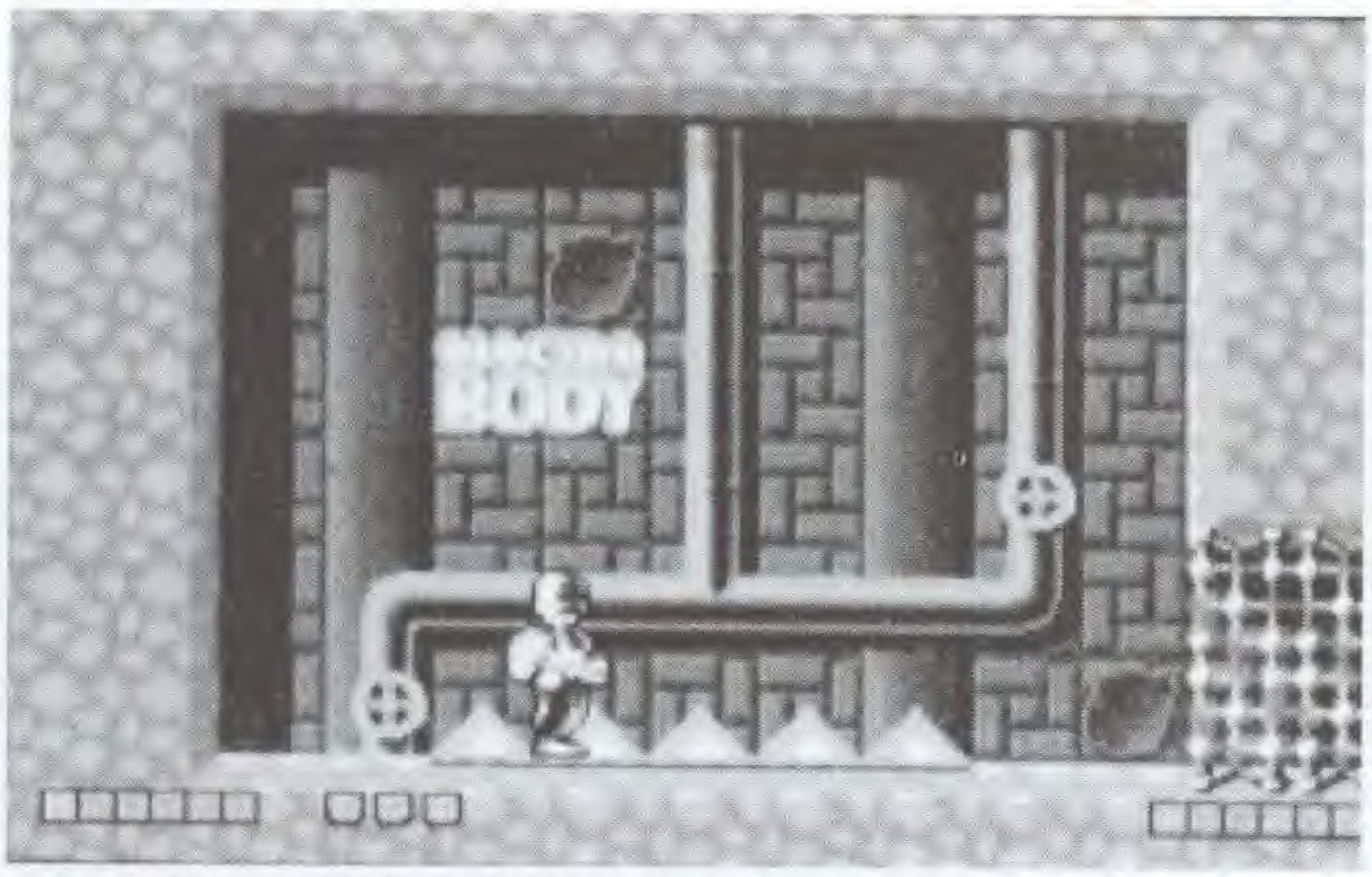
Wszystko zmieniło się tutaj nie do poznania, o czym nasz bohater szybko się przekonał. Po pierwsze, zniknęły schody, rampy i windy. Zamiast nich pojawiły się zainstalowane przez Obcych teleporty. Wystarczy tylko wejść do nich (naciskamy wówczas klawisz kursor-dół), a natychmiast zostaje się przeniesionym do innego fragmentu bazy. Wbrew pozorom sprawa nie jest jednak taka prosta, ponieważ poznanie wszystkich punktów docelowych teleportacji może zabrać trochę czasu. Po drugie, co natychmiast rzuca się w oczy, wszędzie zainstalowano różnego rodzaju automatyczne działa, bariery elektryczne, wyrzutnie pocisków reagujących na istoty ludzkie, miny oraz roboty przypominające kroczące walkery z Powrotu Jedi. Jak już na pewno się domyśliliście, do walki z całym tym śmieciem służy karabin energetyczny. Spluwa ta posiada tę specyficzną właściwość, że potrafi zmienić się z niezbyt skutecznego pistoletu o małej sile rażenia i jeszcze mniejszym zasięgu w niemal samobieżne działo, przed którym nic i nikt się nie obroni. Aby to osiągnąć, potrzebna jest jedynie odpowiednia dawka energii - i tu właśnie zaczyna się problem. Wędrując korytarzami kolonii, znajdziemy wprawdzie baterie, którymi można podładować akumulatory, jednak na prawdziwe strzelanie jest ich zdecydowanie za mało. Po kilku chwilach radosnego naparzania we wszystko co się rusza (a jak wiadomo dopiero to przynosi prawdziwą satysfakcję) zostajemy pozbawieni naszego jedynego narzędzia rozrywki - a szkoda.

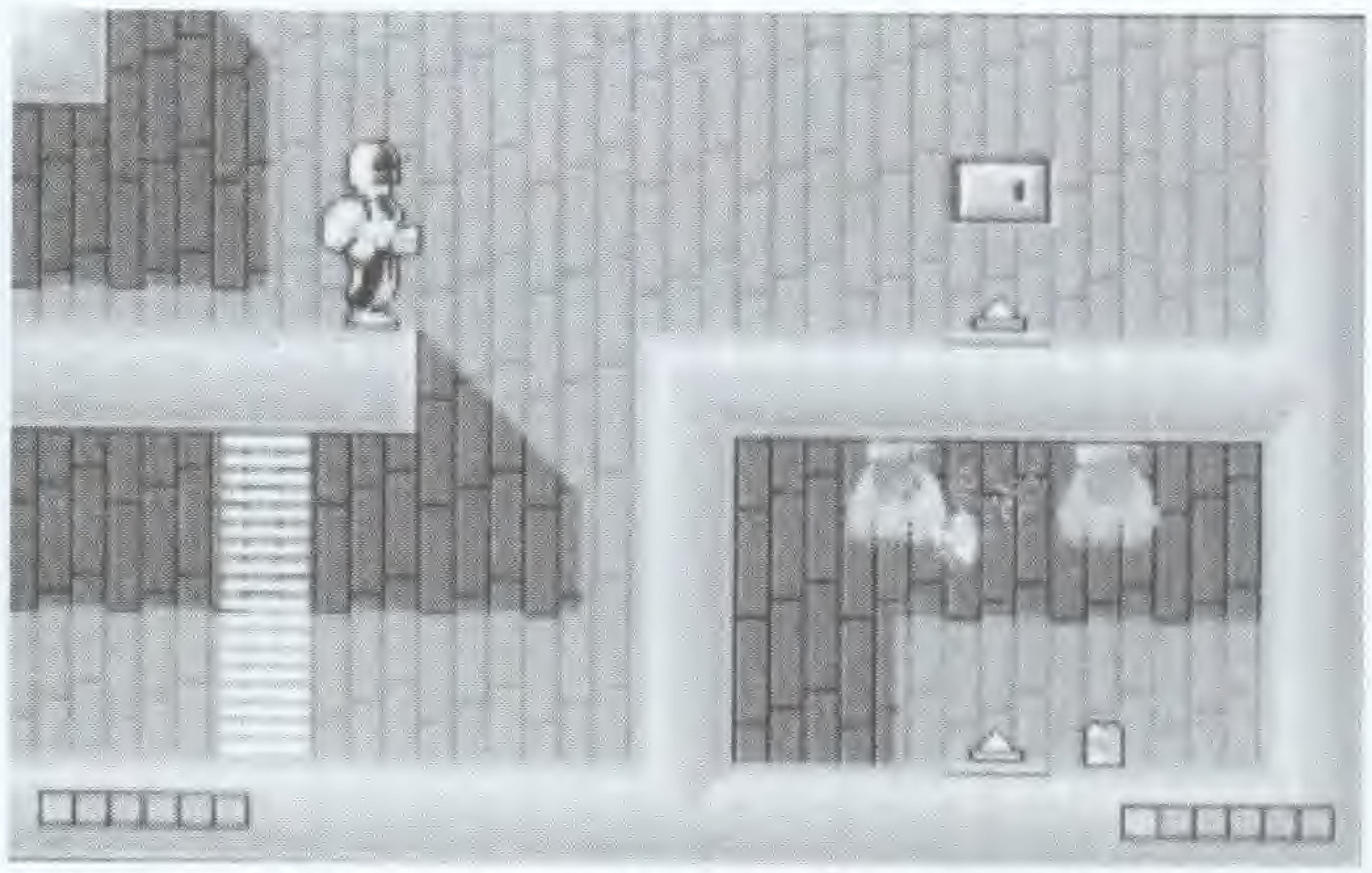
U dołu ekranu znajdują się dwa wskaźniki informujące o stanie naszej broni. Prawy przedstawia poziom naładowania akumulatorów karabinu oraz informuje o sile ognia. Gdy dysponujemy dwoma ostatnimi strzałami o danej mocy, wskaźnik zaczyna migać. Lewy wskaźnik obrazuje stan rozgrzania się broni. Należy pamiętać, że ogranicza to szybkostrzelność karabinu, gdyż przed powtórnym użyciem musi się on schłodzić.

Rozpoczynając misję, Jacek ma przed sobą osiem poziomów kolonii. Należy je oczywiście dokładnie spenetrować, unicestwiając wszystkich napotkanych Obcych. Po wykonaniu tego zbożnego zadania możemy przenieść się do następnej sekcji bazy. W tym celu należy









odnaleźć specjalny teleport-platformę oraz trzy, rozrzucone po danym poziomie, układy elektroniczne, które go uruchomią. W naszych poszukiwaniach pomogą nam umieszczone w różnych miejscach znaki zapytania, pod którymi kryją się strzałki informujące o kierunku, w jakim należy się udać.

Dla ułatwienia gry autorzy umieścili na każdym poziomie specjalne punkty kontrolne, które zapamiętują, do którego miejsca dotarliśmy. W razie śmierci misję rozpoczniemy od punktu, który ostatnio dotknęliśmy. Oszczędza to żmudnego przechodzenia danego poziomu od samego początku. Niestety, każdorazowe przejście przez punkt kontrolny powoduje całkowite rozładowanie akumulatora naszego karabinu. O tym natomiast, że jest to punkt kontrolny, a nie coś innego, informuje głos mówiący, iż jest tutaj Jezus (?!). Ciekawe, co autorzy mieli na myśli?

Podsumowując, **Electro Body** proponuje nam świetną zabawę, którą uatrakcyjnia wspaniała grafika i jeszcze lepsze efekty dźwiękowe. Firma **xland** załącza również do sprzedawanego programu kasetę magnetofonową ze ścieżką muzyczną z gry. Prywatnie mówiąc, jest to naprawdę mocna rzecz.

Zważając na promocję programu na Zachodzie, myślę, że **Electro Body** jest tym chlubnym wyjątkiem, który dobrze świadczy o stanie polskiej sztuki programowania. Oby takich wyjątków było jak najwięcej.

Gra "chodzi" we wszystkich trybach graficznych. Pozwala również na podłączenie karty dźwiękowej. Sterowanie odbywa się za pomocą joysticka lub klawiatury (kursory plus spacja).

Piotr Orcholski

PS. Grę rozprowadza firma:

xland computer games
skr. poczt. 57
31-557 Kraków 49





Taz-mania

Producent: T-HQ

Taz-mania jest bardzo dobrym przykładem na to, jak całkiem niezły pomysł można zamienić w otchłań nudy. Nie przesadzajmy jednak - nim osiągniesz ten stan, czekają Cię bardzo przyjemne chwile. **Taz-mania** miała zdaje się być w założeniu wyścigiem. Rzecz w tym jednak, iż głównemu bogaterowi zniknął jego pojazd. Skutek tego jest widoczny na ekranie. Taz musi pokonywać trasę wyścigu pieszo, a Twoja w tym głowa, aby z niej nie wypadł. Rolę różnego rodzaju bonusów, doładowywaczy energii, itp. spełniają w **Tazmanii** przelatujące od czasu do czasu po ekranie ptaszki kiwi, które Taz musi zjadać, aby uzyskać konkretną korzyść. I tak, aby móc przejść do kolejnego etapu, Taz musi przełknąć wszystkie żółte ptaszyska, czerwone dadzą mu dodatkowy czas, natomiast niebieskie, hmm, nie wiem..., może pozwolą mu pozbyć się nieprzyjemnego smaku po żółtych i czerwonych. Kiedy uda Ci się zjeść wszystko, co możliwe, Taz przechodzi do kolejnego etapu, aby robić mniej więcej to samo. Po n-razach robi się to nieco nużące.

Aby utrzymać Cię przy grze trochę dłużej, wprowadzono kilka niemiłych niespodzianek, które oczekiwać będą Taza na trasie. Największym niebezpieczeństwem są oczywiście inni użytkownicy drogi (że też się tacy rodzą). Czołowe zderzenie z ciężarówką nie służy nikomu, nawet Tazowi. Do przeszkód mniej groźnych należą przecinające miejscami trasę wyścigu rzeki, oraz rozmieszczone na strategicznych pozycjach drzewa. Pisząc strategiczne, mam na myśli fakt, iż bardziej prawdopodobne jest, że na nie wpadaniesz, niż że je ominiesz.

Na zakończenie kilka słów ogólnie. Niestety, nie będą to słowa pochwały. **Taz-mania** jest zbyt monotonna oraz zbyt trudna, szczególnie w późniejszych etapach, aby przyciągnąć uwagę na czas dłuższy niż godzina. Poza tym, złapanie ptaków potrzebnych do przejścia na kolejny poziom jest sprawą szczęścia, a nie umiejętności. Trochę mnie to wszystko dziwi, zważywszy, iż **Taz-mania** przewidziana jest głównie dla młodych graczy. No cóż, co się stało, już się nie odstanie.

P.O.



TRODDLERS

Producent: Storm

Troddlers to mieszanka zwykłej gry platformowej podobnej nieco do ***Lemmings*** i niezwykłej łamigłówki, co gwarantuje kilka godzin świetnej zabawy, która w dodatku szybko się nie znudzi i która będzie Cię fascynować także po kilku(nastu) godzinach grania. Ale zacznijmy od początku.

Jesteś panem i władcą małych stworzeń zwanych Troddlers. Twoje zadanie polega na doprowadzeniu tych śmiesznych stworzonek do znajdującego się gdzieś na ekranie wyjścia. Powiesz, że o to samo chodziło w ***Lemmings***. No cóż, masz rację, idea jest może podobna, ale sposób jej wykonania stanowi całkowitą nowość. Troddlersi potrafią robić tylko dwie rzeczy: budować kamienne bloki i chodzić po ekranie. Tutaj ważna uwaga, zasady grawitacji nie odnoszą się do Troddlersów, mogą więc przespacerować się po ścianie, obejrzeć świat z perspektywy sufitu, słowem wejść wszędzie, gdzie im się tylko podoba. I ani na chwilę, na czym polega część zabawy, nie przestaną chodzić, cała więc trudność polega na tym, że musisz tak stawiać na ich drodze kamienne bloki, aby cała grupa raźno skierowała się wprost ku wyjściu. Jeśli to Ci się nie uda, Troddlersi będą poruszać się po ekranie aż do końca świata. Utrudnieniem gry (nie jedynym) jest pewna cecha charakteru tych stworzeń, która zawsze zmusza je do obierania bardziej niebezpiecznej trasy marszu. A gdy zbyt wiele ich zginie, trzeba wszystko zaczynać od początku. Później pojawią się kolejne niespodzianki: diamenty, które należy zebrać przed opuszczeniem planszy, uciekający czas, strzelające lasery, czy nawet położone do góry nogami wyjście, które oznacza, iż Troddlersi muszą wejść do niego również do góry nogami, aby wszystko było OK.

Do przejścia przygotowano 175 etapów, z których wiele jest wystarczająco trudnych, abyś nigdy ich nie pokonał. Dodatkowo zabawę można sobie urozmaicić, grając z przyjacielem i to wcale nie na zasadach współpracy, lecz prowadząc z nim wojnę! Podsumowując, **Troddlers** zasługuje na słowa uznania, gdyż jest to gra posiadająca swoją własną ideę, orginalną grafikę i wspaniały humor. Spróbujcie!

P.O.



Asterix

Producent: Infogrames

W porządku, przyznaje się, jestem fanem Asterixa (Obelixa również). I co z tego? Wielu ludzi uwielbia czytać komiksy z jego przygodami, oglądać poświęcone mu filmy czy nosić koszulki z jego podobizną. Ja natomiast poszedłem o krok dalej. Proponuje Ci bowiem zabawę z Asterixem przy Nintendo.

Na pierwszy rzut oka widać, iż programiści z **Infogrames** nie zamierzali wystawiać na próbę swojej reputacji, wymyślając coś zupełnie nowego i błyskotliwego. Wykorzystali raczej gotowe i sprawdzone już metody na zrobienie w miarę porządnej gry. Dlatego też to, czego możemy oczekiwać od **Asterixa**, to kilka godzin wesołego skakania z jednej platformy na drugą. Jaki jest tego cel? Otóż Obelix (wielki, poczciwy, stary Obelix, który w młodości wpadł z powodu swojego łakomstwa do kotła z magicznym preparatem) dał się wziąć Rzymianom do niewoli. Asterix musi pokonać lasy, groty, góry, pustynię, piramidy, i jeszcze kilka innych rzeczy, aby w końcu dotrzeć do Rzymu i uwolnić Obelixa.

Asterix jest jedną z wielu gier platformowych i, niestety, podobną do wielu innych. Znajdziesz tutaj włóczących się bez celu Rzymian, którzy przy zetknięciu z Twoim bohaterem będą zabierać mu energię, poruszające się we wszystkich możliwych kierunkach platformy czy najróżniejsze bonusy. Im dalej dotrzesz, tym gra będzie wymagać coraz większego wysiłku oraz, co jest bardzo smutne, będzie kosztować Cię coraz więcej nerwów (brakuje na przykład punktów restartu, co sprawia, iż każda śmierć oznacza cofnięcie się do początku, Rzymianie zabierać Ci będą więcej energii, a udany skok na kolejną platformę będzie coraz trudniejszy do wykonania). Nie myślcie jednak, że z powodu tych kilku utrudnień zniechęcam Was do zabawy. Pragnę uświadomić Wam tylko, czego możecie się spodziewać. **Asterix** jest bowiem znacznie ciekawszy od większości znanych gier platformowych i posiada ponadto wspaniałą, jakby wyciętą z komiksu, grafikę. W sumie jest bardziej "dobry", niż tylko "przeciętny".

P.O.



Striker

Producent: Elite

Gier dotyczących piłki nożnej powstało jak do tej pory całkiem sporo. Niestety, tylko nielicznym udało się osiągnąć większy sukces. Wśród nich znajdują się może ***Match Day*** przeznaczony na Spectrum, ***International Soccer*** dla C-64 oraz ***Sensible Soccer*** na Amigę. Nie ma tutaj natomiast żadnego tytułu, który byłby stworzony z myślą o Nintendo. To znaczy nie było do tej pory, gdyż niedawno takowy stworzono i kto wie, czy nie okaże się on lepszy od wszystkich wyżej wymienionych.

Striker to wspaniały program, a to głównie ze względu na łatwość obsługi i animację. Sterowanie odbywa się za pomocą trzech klawiszy. Pierwszy służy do oddania prostego kopnięcia, drugim można podać piłkę zawodnikowi obok, a trzeci przeznaczony jest do specjalnych kopnięć, na przykład ponad przeciwnikami lub do uderzenia głową. W przeciwieństwie do wielu innych tego typu gier, nie trzeba wykonywać żadnych specjalnych ruchów joysticka, ani naciskać klawiszy, aby utrzymać piłkę. Ona jest po prostu przyklejona do zawodnika. Równie prostą rzeczą jest podanie. Naciska się drugi przycisk i pod warunkiem, że w pobliżu znajduje się ktoś z Twojej drużyny, piłka potoczy się w jego stronę na taką odległość, że będzie bardzo łatwa do przechwycenia.

Ekran przesuwa się bardzo płynnie, tak że piłka znajduje się cały czas w jego centrum. W ten sposób, jeśli oczywiście jesteś w jej posiadaniu, masz możliwość kontrolowania nie tylko tego, gdzie biegniesz, lecz również kto biegnie obok Ciebie i co w ogóle dzieje się na boisku.

Gra oferuje do wyboru 72 składy narodowe, z których każdy posiada szczegółowe dane na temat zawodników w drużynie. Jest więc podana ich szybkość, opanowanie piłki, celność i waleczność. Wszystkie te czynniki naprawdę mają wpływ na przebieg meczu, lepiej więc ich nie lekceważyć. Oczywiście, poza zwykłymi spotkaniami, można również rozegrać i mistrzostwa, wtedy jednak przydadzą Ci się mocne nadgarstki. Powodzenia.

P.O.





PIOTR PIEŃKOWSKI red. naczelny

Jeśli miałbym się określić, to powiedziałbym, że jestem typowym przykładem maniaka, u którego występują wszelkie objawy podane niegdyś przez GRACZA. Prócz tego jestem SKOCZKIEM, co oznacza, że gram w kilka gier jednocześnie, ale rzadko którą kończę.

Moim ulubionym programem jest **Eye of the Beholder**. Głównie przez sentyment, ponieważ była to moja pierwsza gra. Poza tym uwielbiam **Sensible Socker** oraz **Battle Isle** - obie gry cechuje łatwa obsługa i możliwość grania we dwóch. Ostatnio opętał mnie **Frontier** i obawiam się, że nowa miłość potrwa znacznie dłużej, jeśli nie do końca mego żywota. A zważając, że zamiast obiadu wolę obecnie walczyć z kosmicznymi piratami, przyjaciele przewidują, że mój koniec nastąpi znacznie szybciej, niż bym sobie tego życzył.

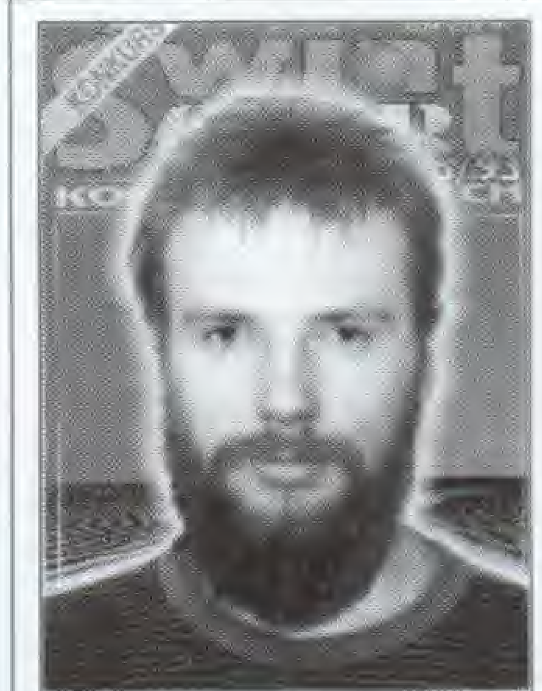


WOJCIECH STAWSKI red. techniczny

Gry to dla mnie przyjemny pożeracz czasu i zdrowia. Gram w miarę moich możliwości, to znaczy dużo. Szczerze mówiąc, uważam się za maniaka gier komputerowych.

Lubię wszelkiego rodzaju programy strategiczne: tak wojskowe, jak i handlowe. Ostatnio zainteresowałem się także grami role-playing, których do tej pory raczej nie lubiłem.

Właściwie nie mam i nigdy nie miałem jednego ulubionego tytułu. Od jakiegoś czasu zarywam nocki przy **Might and Magic III** i **Cywilization** - na zmianę. Pierwsza gra zachwyciła mnie swoim rozmachem, druga - stopniem skomplikowania i grywalnością. Dla odprężenia natomiast zabawiam się **Hired Guns**. Mord na dużą skalę jeszcze nikomu nie zaszkodził, a przynajmniej nie mord na/w komputerze.



KRZYSZTOF WIRSZYŁŁO red. graficzny

Z reguły nie poświęcam grom zbyt wiele czasu. Wolę inne zastosowania komputera. Ale czasem lubię się rozerwać i wtedy sięgam po jakiąś niezłą grę.

Nie mam jakiegoś jednego określonego hitu. Zawsze lubię tę grę, w którą gram aktualnie. Swego czasu był to **Eye of the Beholder**, najlepsza chyba labiryntówka role-playing. Potem zafacynowała mnie **Dune I**, która jest o niebo lepsza od swojej następczyni, Dune II - przede wszystkim dlatego, że jest wierna książce. Później był **Flashback,** superplatformówka ze świetną treścią i jeszcze lepszą grafiką. Natomiast ostatnio całkiem zawładnął mną **Frontier**. Podoba mi się w tej grze wszystko, jej ogrom i bogactwo, wierne oddanie realiów (oczywiście, hipotetycznych), klimat i idea. Czegoś takiego jeszczenie było. To po prostu absolutna rewelacja.

ROZWIĄZANIE KONKURSU "MOJA ULUBIONA GRA"

Uff! Nareszcie uporaliśmy się z Waszymi konkursowymi opisami, a było ich znacznie więcej, niż się spodziewaliśmy (czyli taaaka kupa). Muszę powiedzieć, że poziom nadesłanych prac wszystkich nas zaskoczył. Właściwie, aby być uczciwym, powinniśmy nagrodzić wszystkich uczestników, ale konkurs to konkurs i wszyscy wygrać nie mogą.

Wasze prace przez cały miesiąc wnikliwie analizowała komisja w składzie: Piotr Pieńkowski (red. naczelny), Wojciech Stawski (red. techniczny) i Krzysztof Wirszyłło (red. graficzny). Każdy z nas wybrał swoje typy, a następnie publicznie musiał udowodnić, że jego wybór jest najlepszy. Wreszcie na drodze kompromisu (czytaj: kłótni na całego, z usiłowaniem użycia siły) wyłoniliśmy honorową dziesiątkę szczęśliwców.

Postanowiliśmy nie przyznawać kolejnych miejsc, a wyróżnić dziesięć osób i uznać je za równorzędnych zwycięzców. I tak należą do nich (kolejność dowolna).

Piotr Głowiak (*Pierot*) - Lotus III

Grzegorz Murgrabia (*Mentat*) - Skarabeusz

Andrzej Zygmański (*Aja*) - Space Crusade

Maciej Samcik (*bez godła*) - E.H. Soccer

Paweł Skrzypczak (*Rey Kelley*) - Lost Patrol

Aleksander Chudy (*Alesso*) - Castles II

Romuald Burczyk (*Alf*) - Romance of the Three Kingdoms II

Mateusz Górski (*Mathead*) - Warlords

Piotr Bilski (*Alien*) - Wing Commander I

Marcin Jaskólski (*Little Horror*) - Waxworks

Nagrody, oryginalne gry z polską instrukcją, wysyłamy pocztą i mamy nadzieję, że dotrą one jeszcze przed wigilią. Przy okazji prosimy MENTATA o szybki kontakt z nami (najlepiej telefoniczny: 28-79-20 w Bydgoszczy).

Prócz tego przyznaliśmy nagrodę specjalną. Otrzymuje ją **Alex Moon** z Gniezna (niestety, nie znamy nazwiska) za opis gry *Fire Force*, który całą redakcję doprowadził do ciężkiego ataku śmiechu. Uznaliśmy, że takie poczucie humoru po prostu musi zostać nagrodzone. Zresztą oceńcie sami, oto treść opisu:

"Musisz wykonać dwanaście misji bojowych. Do dzieła!"

Tyle jeśli chodzi o konkurs "Moja ulubiona gra", który niniejszym uważam za zamknięty. Zważając na zainteresowanie, postanowiliśmy częściej organizować podobne imprezy. Już wkrótce następna, tym razem zwariowana, propozycja. Oczywiście, nagrody także będą!

Piotr Pieńkowski

Wyróżnienie w konkursie "Moja ulubiona gra"

LOTUS III

Producent: Magnetic Fields/Gremlins

Do moich ulubionych gier mogę z pewnością zaliczyć **Lotusa III**. Jeżeli ktoś zna dwie poprzednie wersje tej gry, to chyba nie będę musiał długo przekonywać go o dużej jakości produktu firm **Magnetic Fields** i **Gremlin**.

Jeśli do ***Lotusa I*** lub ***II*** miałem jakieś zastrzeżenia, to o trójce nic złego, jak na razie, powiedzieć nie mogę. Podobnie jak poprzednio, połączenie wspaniałej grafiki i dźwięku z dużą szybkością stanowi niewątpliwie o dobrych stronach tego programu. Poza tym, inaczej niż w poprzednich częściach ***Lotusa***, tutaj mamy do dyspozycji edytor tras, którego używanie jest bardzo proste. Sprawa sprowadza sięgdo wybrania z menu typu otoczenia, liczby zakrętów, stopnia trudności, rodzaju przeszkód itp. Po ustaleniu tych parametrów komputer sam generuje trasę. Z utworzonych w ten sposób torów możemy ułożyć własny wyścig.

Kolejnym plusem **Lotusa III** jest możliwość wyboru wyścigu z limitem czasowym (***Lotus II***) lub też wyścigu o kolejne miejsca (***Lotus I***).

Możemy także wybrać sobie jeden z trzech modeli samochodów. Każdy z nich ma odmienną charakterystykę, co pozwala na ułożenie własnej strategii wyścigu.

Bardzo wyraźnie widać duży wkład pracy programistów w dźwiękową stronę gry. Podczas jazdy możemy wysłuchać jednego z sześciu utworów, utrzymanych w różnych odmianach gatunkowych. Można także wybrać standardowe odgłosy pracy silnika. Oprócz tego, przed rozpoczęciem każdego etapu czeka nas wstawka muzyczna wraz z obrazkiem symbolizującym dany etap.

Na uatrakcyjnienie **Lotusa III** istotny wpływ ma możliwość jeżdżenia we dwójkę, podobnie jak to miało miejsce w poprzednich wersjach gry.

Zasadniczo sterowanie samochodem odbywa się za pomocą joysticka, ale możliwe jest też używanie klawiatury.

Lotus III przeznaczony jest na Amigę, wymaga 1 MB pamięci i zajmuje tylko dwie dyskietki. Podobnie jak w poprzednich częściach, i w tej można wykorzystać kody.

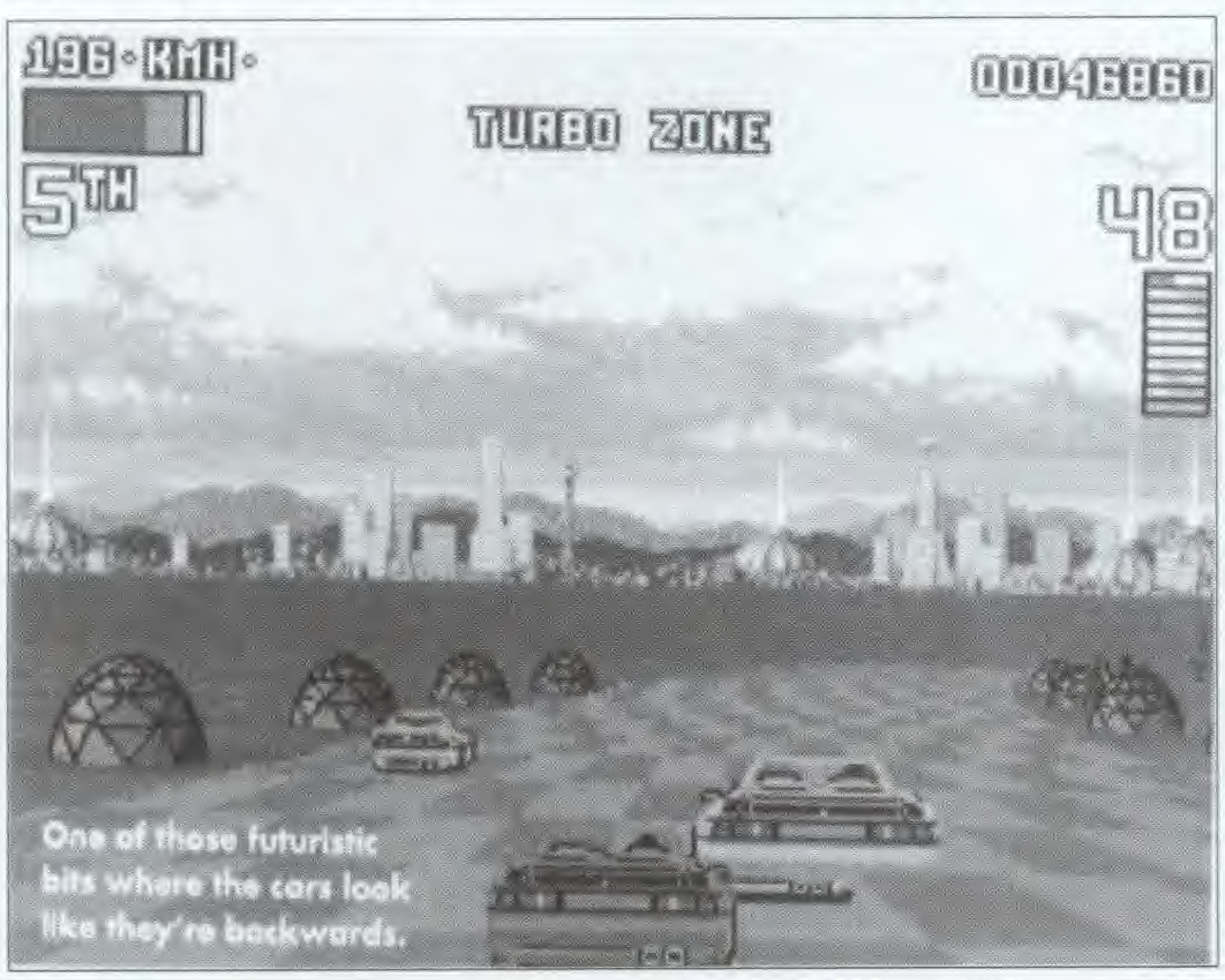
Wyścigi na czas:

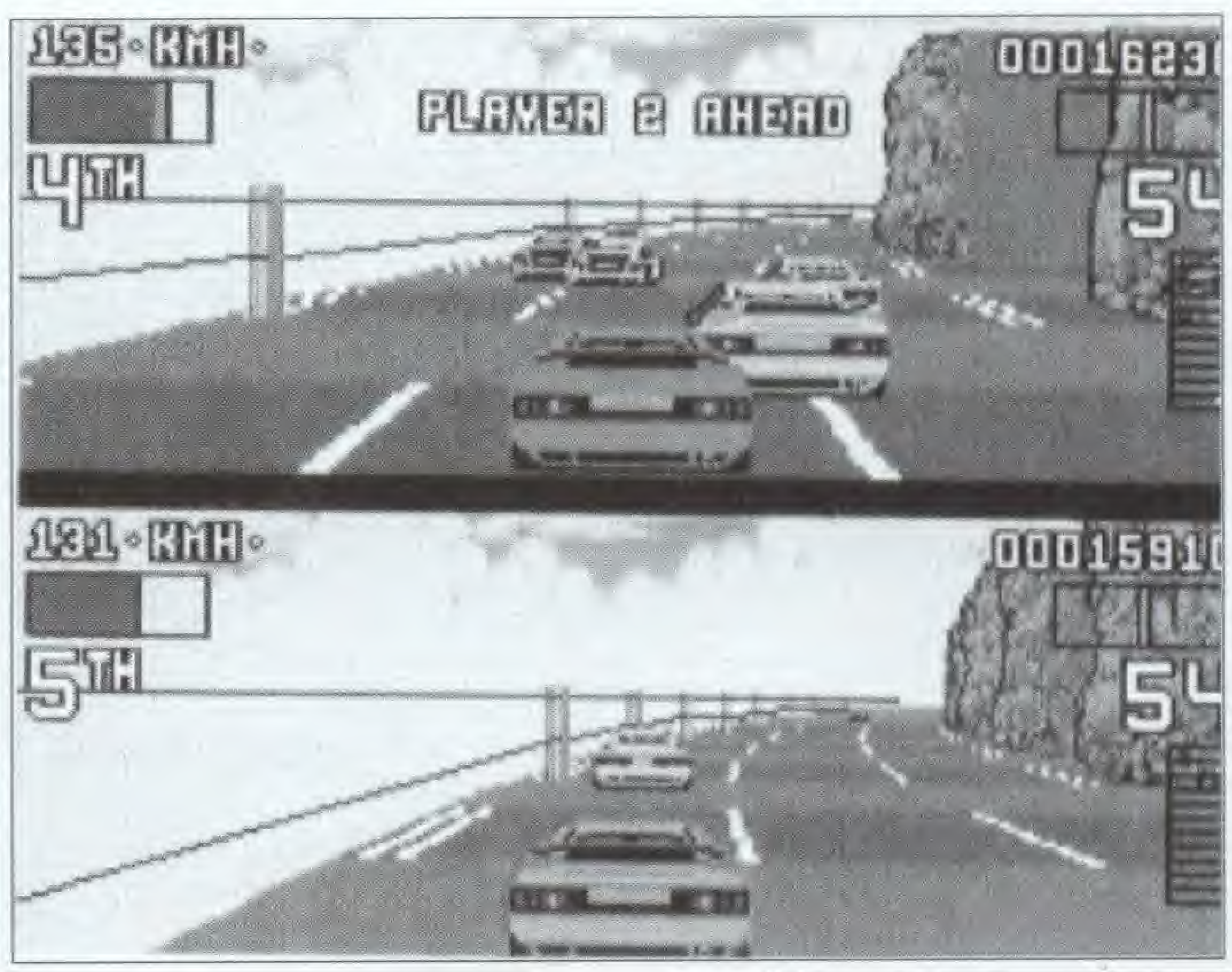
EASY
1. PWRWVWHNM-30
2. XMQIYSKAS-80
3. UVQSNPBCM-70
4. CWVBQPCAV-50
5. SFXUXXXXP-60
6. HSYWYSKCG-50
7. IVVEMMKOZ-50

MEDIUM (* - wolne miejsce)
1. ANNSMQLPN-60
2. VZVDOPHCY-50
3. PTLMYJKHB-60
4. ERRURV***-67
5. NSSSXXXXS-60
6. WSVUQPCSJ-70
7. OUNDEFACG-99
8. GXWDYPACV-68
9. BZ*ZF*BAT-90
10. LWNJWKACN-90

HARD
1. IYVVNVEQR-35
2. KAZZNIKAI-45
3. FGQLJGDAF-65
4. MFFSRPYDU-60
5. PLQTZQDPE-80
6. ZKZGKJKKK-50
7. TGGJGGTTT-63
8. AFZYBQCJT-70
9. JBOUKJHKA-99
10. DASICOTET-80
11. XDNUSEECE-85
12. QDSCJVEBT-75
13. SKGYXXXXK-57
14. YKEJWVNAK-92
15. WJMEGMEQH-60

Piotr Głowiak "*Pierot*"







TRIKI

APB
Respray

Ściganie kryminalistów może być czasami niesamowicie zabawne. Kto jednak nie daje sobie rady z podłym sierżantem, powinien użyć joysticka w specjalny sposób. W czasie gdy gra muzyka, trzeba wcisnąć "Fire" i skierować joystick do góry - w tym momencie będziesz mógł startować od dowolnego etapu.

AGONY
Psygnosis

Jeśli chcesz dojść do końca gry, nie ulegając tak szybkiej agonii, jak to się zwykle dzieje, możesz wpisać:

FANTASY

Da Ci to możliwość skakania przez kolejne etapy za pomocą klawisza "Return", przez niektórych nazywanego "Enter". Dodatkowo "F1"-"F5" spowodują dodanie Ci różnych typów broni.

ARMALYTE
Thalamos

Chyba jednak rozczarujecie się tą przekładką z C-64. No cóż, tym którzy chcą grę ukończyć, polecam jej spauzowanie i wpisanie:

DELTA 3

Rezultatem jest uzyskanie nieskończonej ilości żyć.

BACK TO THE FUTURE 2
Imageworks

Kiedy zaczną Ci się nudzić sceny z poszczególnych filmów, wpisz:

THE ONLY NEAT THING TO DO

Otrzymasz nieskończone życie, a dzięki klawiszom "Shift" i "Z" będziesz mógł przeskakiwać przez poszczególne etapy.

BEACH VOLLEY
Ocean

Nie wszystkim ta plażowa siatkówka wyjdzie na zdrowie. Najzwyczajniej w świecie można się najeść piachu. Wpisz w czasie gry:

DADDY BRACEY

Uzyskasz chwilowe mruganie ekranu i... za pomocą "F1" możesz przeskakiwać na dalsze poziomy. Życzę przyjemnej zabawy.

BRAT
Imageworks

Dodatkową komplikacją wspomnianych puzzli-muzzli jest skomplikowany system sterowania całym tym kramem. To akurat trzeba opanować! Jeżeli nie dajesz sobie rady, podaję Ci kilka kodów do poszczególnych etapów:

1 - BISHIAMO
2 - MIHEMOTO
3 - SASUTOZO
4 - SUMATZEE
5 - NOKITAGO
6 - ITSANONO
7 - MOZIMATO
8 - HOZITOMO
9 - MOKITEMO
10 - ZUMOHATO
11 - CHANASTU
12 - NAGAITSU

CYBERNOID II
Howson

Strzelaj, strzelaj, może dofruniesz do celu. Jeśli Twoim celem jest jednak tylko strzelanie, a Twoje cybernoidy giną zbyt szybko w natłoku wrogich pocisków, możesz wpisać na ekranie tytułowym:

NECRONOMICON

Uzyskasz w ten sposób niekończącą się dostawę Cybernoidów-Do-Rozwalenia. Spauzowanie gry i wciśnięcie "N" pozwoli Ci przejść do następnego etapu.

DOJO DAN
Europress

Fajna platformówka, ale grając w nią, czasami można przestać w siebie wierzyć. Dla wszystkich wątpiących fanów Dana podaję poniższy typ:

WOOLANKIDKICKSBUTT

Grający otrzyma nieskończone życie. Po wciśnięciu "S" pojawi się wieczna tarcza, "F8" kończy etap, zaś "F9" powoduje ukończenie zadania.

GHOULS 'N' GHOSTS
Kixx

Klasyczna gierka z "automatów" z całkiem niezłym podkładem muzycznym. Ciekaw jestem, czy masz już dość trupów i czy chciałbyś skończyć grę jak najszybciej? W momencie, gdy pojawi się ekran tytułowy, wpisz:

KARENBROADHURST

Usuniesz tym samym możliwość wykrywania zderzeń. Będziesz nieosiągalny. Żeby tak się dało w życiu...

IK+
Hit Squad

Gra ta jest klasyką znaną wszystkim. Nie wszyscy jednak wiedzą, że wystarczy nacisnąć klawisz "Spacji" po nokaucie, a potem wcisnąć "Fire" joysticka, gdy gra jest spauzowana. Teraz nikt nie jest w stanie Cię dotknąć.

MIDNIGHT RESISTANCE
Ocean

Gra dla tych, którzy we dwójkę lubią rozbijać niesamowite pojazdy wroga w drobny mak. Wszystkim tym, którym brakuje energii i którym zbyt szybko kończą się życia, doradzam, aby wpisali na ekranie tytułowym (łącznie ze spacjami):

IT'S EASY WHEN YOU KNOW HOW

NIGHT SHIFT
US Gold

To zabawowe podejście do kosmicznych zabawek z "Gwiezdnych Wojen" sprawi Ci dużo uciechy. Dla jej szybszego i pełniejszego odczuwania podaję kody do poszczególnych etapów:

5 - Pineapple, Pineapple, Lemon, Cherry
10 - Lemon, Banana, Plum, Plum
13 - Plum, Cherry, Banana, Pineapple

Krótkie wyjaśnienia dla wszystkich niezorientowanych:
Pineapple - ananas
Lemon - cytryna
Cherry - wiśnia
Banana - banan
Plum - śliwka

NITRO
Sizzlers

Nawet trzech graczy może się męczyć w to szalone rozbijanie samochodów. Gdy zaczyna brakować Ci świeżej blachy na nowe auta, a benzyna już dawno

TRIKI



się skończyła, wpisz MAJ jako swoje imię - otrzymasz 5 tys. jednostek paliwa i 50 kredytek.

NEW ZEALAND STORY
Hit Squad

Ta wspaniała konwersja klasycznej platformówki z "automatów" wyciska z Twojej Amigi praktycznie wyszystko, na co ją stać. Dla uzyskania nieśmiertelności - wpisz, gdy pojawi się ekran tytułowy:

FLUFFY KIWIS FOR PRESIDENT

Możesz teraz za pomocą klawisza "Help" przeskakiwać kolejne etapy.

PINBALL FANTASIES
21st Century

Bilard jak bilard, tyle tylko, że czasami zaczyna brakować kul. Wprawdzie część trików do tej gry podaliśmy w nr 7-8/93, tu jednak malutkie uzupełnienie. Zanim wybierzesz ilość graczy, możesz skorzystać z następujących "opcji" (po wpisaniu odpowiedniego hasła):

EXTRA BALLS - pięć kul, zamiast trzech;
DIGITAL ILLUSIONS - zatrzymanie uciekającej kuli;
EARTHQUAKE - zniesienie nachylenia;
HIGHLANDER - cięższa kula;
VACUUM CLEANER - wymazanie punktów z tabeli wyników;
FAIR PLAY - wyłączenie trików.

PITFIGHTER
Kixx

Jeśli nie dajesz sobie rady ze skopaniem przeciwnika, możesz wpisać podczas walki:

LOBSTERS

Dzięki temu cyfry od "0" do "1" przeniosą Cię do poszczególnych etapów, zaś "L" do eliminacji, a "C" do finału.

RAINBOW ISLANDS
Hit Squad

Fantastyczne światy w bogatej gamie kolorów tęczy nie zawsze sprzyjają myśleniu. Skrywają one jednak o wiele więcej, niż Ci się zdaje - są tam specjalne sekretne komnaty, do których mogą dotrzeć tylko najbardziej pomysłowi. Aby otworzyć drzwi do takiej komnaty, należy zebrać kryształy tęczy w następującej kolejności kolorów: czerwony, pomarańczowy, żółty, zielony, cyjan, niebieski i magenta (cyjan to taki trochę niebieski z zielonym, zaś magenta to ten, który został). Kryształy otrzymacie, krusząc tęczę nad kopalniami.

ROADBLASTERS
Kixx

Gdy zaczynają przeważać siły wroga, gdy zbyt często dostajesz popalić, gdy Twój samochód nie chce dalej jechać - koniecznie wpisz, będąc na linii startowej:

LAVILLASTRANGIATO

Cudowne klawisze dadzą wtedy cudowne efekty:
P - napełnienie zbiorników;
S - następny poziom;
X - kręcenie samochodem;
G - koniec gry;
1 - działa;
2 - pociski;
3 - tarcze;
4 - nitro(gliceryna);
0 - usuwanie broni;

ST DRAGON
Storm

Pomoc, którą teraz przedstawię, być może wyda się niektórym ciut przydługa, ale zawsze to coś. Aby uzyskać nieskończoną ilość żyć, należy po uprzednim wciśnięciu "Caps Lock" (zapali się lampka) wpisać:

WHATS WRONG NEVER SEEN A GUY WHO SLEPT WITH A FISH BEFORE

Następnie należy nacisnąć "Return" i "Caps Lock".
Jeśli natomiast chcesz być niepokonany, zamiast tego, co powyżej, powinieneś wpisać:

DECAFFEINATED

THE ADDAMS FAMILY
Ocean

Jak zgłębić tajniki rodziny Addamsów bez stania się jej członkiem? Wpisz odpowiednie kody, które przeniosą Cię w odpowiednie miejsca tego świata:

&1Y1M - trzy serca (za wielkim drzewem);
?191D - serca (za zamrażarką w kuchni);
B919R - pięć serc (za konserwatorium);
V1514 - Pugsley (pokój gier);
V919B - Fester (galeria obrazów);
BG9K& - Wednesday (środa) (krypta);
BLSK# - Granny (kuchnia);

TEST DRIVE II
Accolade

Gra stara jak świat, a nadal pozostaje jedną z najbardziej realistycznych kombinacji jazdy próbnej ze złomowaniem dużych ilości samochodów. Gdy zaczyna brakować paliwa, a Twoja cierpliwość osiągnęła poziom alarmowy, możesz wpisać w czasie gry:

GASS - przeskoczysz do najbliższej stacji benzynowej z całkiem niezłym czasem i punktami.
GASST - przeskoczysz w to samo miejsce, ale czas pozostanie bliższy prawdzie.
AERF - lepsze hamowanie i lepsze przyspieszenie + jedno dodatkowe życie na pocieszenie.

THE MANAGER
US Gold

Po załadowaniu gry należy wrócić do preferencji, ustawić ikonę kursora nad polem "MAIN MENU" i wcisnąć (jednocześnie) "Ctrl" i "D". Dzięki temu otrzymasz siłę 99 i kupę forsy.
Innym sposobem podniesienia własnej statystyki jest przejście do preferencji i wciśnięcie jednocześnie klawiszy "D", "A", "P", "G".

TOKI
Ocean

Kiedy gierka ciągle robi Cię w małpę i co rusz podrzuca Ci banany, być może powinieneś wystartować grę i wpisać:

KILLER

Teraz możesz naciskać od "F1" do "F7", aby wskoczyć do kolejnego etapu.

TREASURE ISLAND DIZZY
CodeMasters

Jednym zdaniem - gra z jajem. Jeśli jednak masz z tymi jajami problemy, możesz wypróbować wolny od salmonelli trik. Wpisz:

ICANFLY

Teraz już możesz latać.
Aby uzyskać nieśmiertelność, trzeba wpisać:

EGGSONLEGS

REKLAMA

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł ....

słownie

WPŁACAJĄCY
imię
nazwisko

ADRES

kod pocztowy

na rachunek:
Bank PKO S.A. w Bydgoszczy
5.09011-400933.9-2511-30-111.0

P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o.
ul. Świętojańska 2/7
85-017 Bydgoszcz

Opłata

zł ....

podpis przyjmującego

Odcinek dla posiadacza rachunku

zł ....

słownie

WPŁACAJĄCY
imię
nazwisko

ADRES

kod pocztowy

na rachunek:
Bank PKO S.A. w Bydgoszczy
5.09011-400933.9-2511-30-111.0

P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o.
ul. Świętojańska 2/7
85-017 Bydgoszcz

Opłata

zł ....

podpis przyjmującego

Odcinek dla BANKU

zł ....

słownie

WPŁACAJĄCY
imię
nazwisko

ADRES

kod pocztowy

na rachunek:
Bank PKO S.A. w Bydgoszczy
5.09011-400933.9-2511-30-111.0

P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o.
ul. Świętojańska 2/7
85-017 Bydgoszcz

Opłata

zł ....

podpis przyjmującego

AMI-MARKET

Wystarczy wypełnić DRUKOWANYMI literami zamieszczony obok blankiet. Ogłoszenia mogą zamieszczać tylko osoby prywatne. Ważny jest tylko oryginalny, wycięty z czasopisma blankiet (NIE jego kserokopia!). Ogłoszenia dotyczące sprzedaży muszą zawierać cenę. Uwaga! Prosimy zaznaczyć czasopismo, w którym ma się ukazać ogłoszenie:

* AMIGOWIEC

* Świat Gier Komputerowych

ZAPRASZAMY

imię nazwisko

miejsce zamieszkania

kod miejscowy

telefon, fax

UWAGI

BŁYSKAWICZNE DARMOWE OGŁOSZENIA sprzedam, kupię, wymienię

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł ....

słownie

WPŁACAJĄCY
imię
nazwisko

ADRES

kod pocztowy

na rachunek:
Bank PKO S.A. w Bydgoszczy
5.09011-400933.9-2511-30-111.0

P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o.
ul. Świętojańska 2/7
85-017 Bydgoszcz

Opłata

zł ....

podpis przyjmującego

Odcinek dla posiadacza rachunku

zł ....

słownie

WPŁACAJĄCY
imię
nazwisko

ADRES

kod pocztowy

na rachunek:
Bank PKO S.A. w Bydgoszczy
5.09011-400933.9-2511-30-111.0

P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o.
ul. Świętojańska 2/7
85-017 Bydgoszcz

Opłata

zł ....

podpis przyjmującego

Odcinek dla BANKU

zł ....

słownie

WPŁACAJĄCY
imię
nazwisko

ADRES

kod pocztowy

na rachunek:
Bank PKO S.A. w Bydgoszczy
5.09011-400933.9-2511-30-111.0

P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o.
ul. Świętojańska 2/7
85-017 Bydgoszcz

Opłata

zł ....

podpis przyjmującego

Odcinek dla BANKU

SKLEP ŚGK

Zamawiam w SKLEPIE ŚGK następujące pozycje:

Lp.	TYTUŁ	egz.	cena

SUMA

Odcinek dla posiadacza rachunku

SKLEP ŚGK

Zamawiam w SKLEPIE ŚGK następujące pozycje:

Lp.	TYTUŁ	egz.	cena

SUMA

Pokwitowanie dla wpłacającego

SKLEP ŚGK

Aby w SKLEPIE ŚGK zamówić wybraną pozycję, należy:
1. Prawidłowo wypełnić rubryki dotyczące zamawianych pozycji.
2. Podać czytelnie swój adres.
3. Wpłacić odpowiednią kwotę na konto P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o.

Jednocześnie informujemy, że P.W.H. "ALFIN" ani ŚGK nie będą odpowiadać za problemy wynikłe z błędnego wypełnienia blankietu.

W razie niejasności, czy jakichkolwiek opóźnień prosimy o zgłaszanie się na adres:

P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o.
tel. 28-79-20, fax 22-64-03
ul. Świętojańska 2/7,
85-017 Bydgoszcz

Drodzy Czytelnicy!

Proponujemy półroczną lub roczną prenumeratę ŚWIATA GIER KOMPUTEROWYCH.

Można również zamówić w SKLEPIE ŚGK wybraną pozycję (program lub grę). Listę propozycji drukujemy na odwrocie plakatu, na stronach 31 i 34.



Odcinek dla BANKU

Świat Gier Komputerowych

Zamawiam półroczną prenumeratę (6 numerów)

od numeru:

Zamawiam roczną prenumeratę (12 numerów)

od numeru:

Odcinek dla posiadacza rachunku

Świat Gier Komputerowych

Zamawiam półroczną prenumeratę (6 numerów)

od numeru:

Zamawiam roczną prenumeratę (12 numerów)

od numeru:

Pokwitowanie dla wpłacającego

Świat Gier Komputerowych

Aby zaprenumerować Świat Gier Komputerowych, należy:
1. Wybrać rodzaj prenumeraty i zaznaczyć, od którego numeru ma się rozpoczynać.
2. Podać czytelnie swój adres.
3. Wpłacić odpowiednią kwotę na nasze konto, tj. 138.000,- za 6 wydań lub 276.000,- za 12 wydań.

Jednocześnie informujemy, że P.W.H. "ALFIN" ani ŚGK nie będą odpowiadać za problemy wynikłe z błędnego wypełnienia blankietu.

W razie niejasności, czy jakichkolwiek opóźnień prosimy o zgłaszanie się na adres:

P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o.
tel. 28-79-20, fax 22-64-03
ul. Świętojańska 2/7,
85-017 Bydgoszcz

ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH MARKET ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH

Sprzedam oprogramowanie na Amigę. Cena nagranego dysku: 20.000 zł. Katalog po przesłaniu koperty ze znaczkiem lub dyskietki. **Jakub Zalepa, ul. Marysińska 82/84m5, 91-850 Łódź.**

Sprzedam Amigę 2000C, różne dodatki. Stan idealny. Cena ok. 8 mln zł. **Przemysław Mikosz, ul. Buczka 27/12, 43-300 Bielsko-Biała, tel. 49-537.**

Sprzedam C-64 II, magnetofon, "Black Box v.4", joystick, ok. 300 gier. Cena 1.5 mln zł. Stan bardzo dobry. **Tomasz Bieliński, ul. Odrzańska 29, 67-100 Nowa Sól (Kiełcz).**

Sprzedam grę "Steel Empire" (z polską instrukcją). Cena: 280 tys zł. **Paweł Andrzejewski, ul. Strzelecka 1, 62-035 Kórnik.**

Uwaga posiadacze Atari STE! Sprzedaż dysków z grami. Cena 1 dysku: 22000 zł. Katalog po przesłaniu koperty i znaczka. Napisz koniecznie. **Walczyk Patrick, ul. Pod Brzozami 43, 41-905 Bytom 5.**

Sprzedam Amigę 500 (na gwarancji) z 1 MB pamięci RAM, modulatorem, 30 dyskietkami, literaturą i pokrywą. Cena zestawu: 5 mln zł. **Ireneusz Werner, ul. Sujkowskiego 1/51, 86-300 Grudziądz, tel. 29-382 w. 23-14.**

Sprzedam Amigę 500 z rozszerzeniem pamięci (2.5 MB + zegar), joystickiem, modulatorem (A520 na gwarancji), podkładką pod mysz, grami, oprogramowaniem i literaturą. Wszystko w idealnym stanie. Cena: 6.5 mln zł. **Radek Sobkowiak, os. Czecha 87/5, 61-289 Poznań, tel. 77-65-03.**

Sprzedam do Amigi 500 stację dysków 5.25" (za 1 mln zł) oraz nowy skaner Image (za 2 mln zł). **Robert Wierzbicki, ul. Barcicka 71, 01-839 Warszawa, tel. 34-03-35.**

Sprzedam Amigę 500, 150 dysków, 2 joysticki, pudełko, 1MB RAM, modulator. Cena ok. 5 mln zł. **Adam Kotowicz, ul. Rynek 5, 05-082 Babice Stare (woj. warszawskie), tel. 36-84-99.**

Wymienię gry i programy użytkowe na IBM. **Tomasz Kitzol, ul. Lelewela 6/7, 53-505 Wrocław.**

Najnowsze gry i programy użytkowe na Amigę. Wysyłka na cały kraj. Katalog gratis po przesłaniu koperty i znaczka za 4000 zł. **Adam Chylak, ul. Paderewskiego 9/19, 68-200 Żary.**

Sprzedam: C-64, stację dysków 1541II, magnetofon, cartridge ("Final 3"), 5 kaset, 150 dyskietek z programami, joystick, literaturę. Cena 4.2 mln zł. **Sebastian Sanocki, ul. Biskupa Tomasza 11/18, 50-221 Wrocław.**

Sprzedam Atari 65XE, CA 12, turbo 2000 KSO, RAM-Cart-65 kB, 3 joysticki, 24 kasety, ok. 300 gier. Cena: 2 mln zł. **Paweł Szyniawski, ul. Kondratowicza 4/7, 03-242 Warszawa, tel. 674-41-96.**

Zamienię A500 (zakup 19.06.93) z 2.5 MB pamięci ("ELBOX" z 30.06.93), modulator, joystick, 30 dysków na A1200. **Krzysztof Komosa, ul. Smoleńska 92/4, 03-584 Warszawa, tel. 678-36-53.**

Uwaga, nowość! Katalog + krótkie opisy biblioteki Fisha (nr 1-870) na dyskietkach. Cena kompletu: 80 tys. zł. **Sławomir Furman, ul. Strzelecka 11, 61-294 Poznań, tel. 779-321.**

Sprzedam: C-64II, magnetofon, TV-color, cartridge "Black Box v.4.0", joystick, ok. 2000 programów, bogata literatura. **Sławek Janiak, ul. Sieradzka 5/30, 98-290 Warta (woj. sieradzkie), tel. 74-013 wew. 275.**

Commodore C-64II, magnetofon, gry, cartridge "Black Box" v.4.1 i v.8 z syntezą polskiej mowy. Cena ok. 1.5 mln zł. **Grzegorz Katulski, ul. Ks. B. Jaśkowskiego 10/4, 88-100 Inowrocław.**

Wymiana gier i programów użytkowych na IBM. **Dariusz Dombek, ul. Sienkiewicza 1, 07-100 Węgrów, tel/fax 47-30.**

Sprzedam C-64, magnetofon, "Black Box" v.4, joystick, oprogramowanie (ok. 1000 gier), dodatkowa obszerna instrukcja. Całość za 2.5 mln zł. **Bogusław Kudłacz, ul. Walecznych 2, 39-200 Dębica (woj. tarnowskie).**

Gry, użytki na Atari ST, 25 tys. zł za dysk, ponadto 300 MB oprogramowania-katalog gratis. **Robert Roróg, ul. Strzelecka 28, 99-400 Łowicz,**

Sprzedam C-64 z magnetofonem i stacją dysków 1541II, X-em, joystickiem, oprogramowaniem. Cena: 3.2 mln zł. **Piotr Łegnowski, ul. Ostrowska 32/42, 87-800 Włocławek tel 33-13-84.**

Pilnie sprzedam C-64, stację dysków 9900 (gwarancja), dyski, magnetofon, 40 taśm, "Action Plus", "X", literaturę. Cena: 3.2 mln zł. **Artur Owsiany, ul. Iwaszkie-wicza 10/11, 96-100 Skierniewice, tel. 20-11 wew. 317.**

Chcesz kupić, sprzedać, zamienić gry na Spectrum i Timexa? Zgłoś się do mnie. Jedna gra kosztuje ok. 2500 zł. **Piotr Kiliński, ul. Gagarina 70/13, 87-100 Toruń.**

Kupię oryginalne gry: "Ishar" (1 i 2) w wersji na Amigę 1200. **Marcin Kukuła, ul. Gruszczyńskiego 228, 42-530 Dąbrowa Górnicza, tel. (0-32) 62-33-70 wew. 252 (dzwonię wieczorem).**

Sprzedam Amigę 1000 (2 MB RAM, stacja, mysz, joystick), monitor kolorowy 1080, 200 dysków z oprogramowaniem, dodatki. Cena: 9.5 mln zł. **Dariusz Wiśniewski, ul. Ciepła 3/33, 15-472 Białystok, tel. 75-36-59.**

Sprzedam Commodore C-64, magnetofon, cartridge ("Action Replay v.7"), 10 kaset, joystick, literaturę. Cena: 1.1 mln zł. **Jarosław Sołtysiak. os. Piastowskie 16/5, 62-200 Gniezno, tel. 66-69.**

Kupię PC XT/AT, dowolna konfiguracja, dodatki mile widziane. AT może być uszkodzony. Oferty w postaci listu z opisem i ceną. **Marcin Marcinkiewicz, Al. Śmigłego-Rydza 36/79, 93-281 Łódź, tel. 43-01-15.**

Sprzedam Amstrada CPC 464, 100 gier, joystick, pistolet, pudełko na kasety, literaturę. Cena: 1.3 mln zł. **Katarzyna Kowol, ul. T. Kościuszki 57/7, 40-047 Katowice.**

Sprzedam: Amigę 500 (1 MB), pokrywę, 2 joysticki, monitor 1084S, filtr RCS, 140 dysków. Cena: 9.5 mln zł. **Konrad Mrugacz, ul. Borsucza 3/36, 30-408 Kraków, tel. 66-99-99.**

Sprzedam Atari 65XE, interface do magnetofonu, joystick, kasety, literaturę. Cena: 1 mln zł. **Jan Siedlanowski, ul. Wyszyńskiego 50/4, 21-350 Międzyrzec Podlaski, tel. (080) 71-49-61 (po godz. 16).**

Sprzedam instrukcję do "Deluxe Painta 4.0" (cena: 50 tys. zł) oraz program "Speed Cache Plus 4" (cena: 59 tys. zł). **Piotr Laszczyk, ul. Szeligówka 976, 34-511 Kościelisko.**

Sprzedam Atari 800XE, magnetofon, turbo 2000, gry. Cena: 1.2 mln zł. **Mariusz Kaszak, ul. Słowackiego 7/9, 62-200 Gniezno.**

Sprzedam Atari 1040STFM (1 MB RAM, stacja dysków 3.5", modulator TV, mysz), joystick (z roku 1991). Cena: 5 mln zł. **Mariusz Wawrzyniak, ul. Zamiany 5/108 (Ursynów), 02-771 Warszawa, tel. 641-85-69 (po godz. 17).**

Sprzedam Amigę 1200 (gwarancja do sierpnia 1994 roku). Cena: 9 mln zł. **Marek Kwiatkowski, ul. Królowej Jadwigi 7a/5, 76-150 Darłowo.**

Sprzedam Amigę 500, modulator TV, joystick, dyski, pokrywę, podkładkę pod mysz, dyski, literatura (z roku 1993). Cena: 5 mln zł. **Marcin Rozpara, ul. Mielczarskiego 19/23m91, 96-300 Żyrardów, tel. 48-98.**

Sprzedam C-64, stację C-1541, cartridge "Action Plus", 170 dysków z pudełkiem, pokrywa, 2 joysticki. Cena: 3.5 mln zł. **Sebastian Sczyrba, ul. Lipowa 11, 47-400 Racibórz, tel. (0-335) 25-67.**

Sprzedam C-64, magnetofon, mysz, 4 joysticki, "Black Box", 1000 gier. Cena: 2 mln zł. **Michał Jarocki, ul. Karpacka 36a/17, 41-506 Chorzów, tel. 46-21-31.**

Korespondencyjny klub ZX&TIM (Spectrum i Timex) rozpoczął swoją działalność. Gazetka klubu po przesłaniu 2800 zł. **Piotr Kiliński, ul. Gagarina 70/13, 87-100 Toruń.**

Sprzedam Atari 65XE z magnetofonem (za 1.5 mln zł), stację Super 2000 z 20 dyskietkami (za 1.2 mln zł), mały joystick (za 120 tys. zł), duży joystick z autofire (za 200 tys. zł). Agnieszka Starzyńska, ul.


AMIGOWIEC
AMIGA-BERLIN'92
GVP HARD DISK
Gadgety i Requestery w C
X-COPY


AMIGOWIEC
Amiga i muzyka
Hamulec do Amigi
Suplement do Virus Checkera
Obsługa wejścia i wyjścia
GURU


AMIGOWIEC
DEPESZE
PISMA, PISEMKA
PUBLIC DOMAIN
PROGRAMY
SPRZĘT
GRAFIKA
MINI-MAX
TRYBUNA
64


1-2/1993
AMIGOWIEC
Pismo użytkowników komputerów AMIGA
SPRZĘT:
DIGITON
AGA
GRAFIKA:
MALOWANE
ŚWIATŁEM
PROGRAMY:
DELXE PAINT IV


CENA 20000 zł
Świat GIER KOMPUTEROWYCH
2/93
RAJDY
BIJATYKI
FANTASY
SYMULACJE
PRZYGODOWE
STRATEGICZNE


KONKURS
Świat GIER KOMPUTEROWYCH
5-6/93
IBM PC, AMIGA, Atari ST, C-64